CASUS BELLI

PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

jeux de rôle
wargames
jeux de plateau
figurines

EXCLUSIF!

AD&D
2e version

Ce qu'ILS ont changé !

Spécial Asie :

- Vietnam, Warlords, etc.
- Figurines historiques
- Les Onis pour AD&D
- Scénario Bushido/Oriental

M 3168 - 50 - 30,00 F



210 FB - 8FS - $ can 5.25



REXTON
Dragon Rank
Arrivée sur Arkö Iriss 3e jour
ZARGOS
3428 après l'apparition du Maître des Vents
VIKING RAIDERS
côtier au IXe siècle
Fief 2
XIe - XIIe siècle : Quand le Roy se prend pour Dieu
EURO GAMES
Magie et conquête
Magic and
OKINAWA
YOM KIPPUR
COLONISATOR
REXTON
32, Rue Brancion 75015 PARIS
Avril 1989 : 8 d'un coup ! avec les salutations de Duccio Vitale et son équipe de créateurs.
Tél. : 45 32 66 66
Télex : 260671 F
Telefax : 45 32 35 37
LORIENT

50



CASUS SPÉCIAL

SCÉNARIOS

CRITIQUES, ARTICLES & AIDES DE JEU

DOSSIER ASIE

RUBRIQUES

A propos des jeux de rôle cités en référence dans nos scénarios : AD&D est édité par Transecom sous licence TSR, Bushido est édité par Hexagonal sous licence FGU, Oriental Adventures est édité par TSR, L'appel de Cthulhu est édité par Jeux Descartes sous licence Chaosium, MultiMondes est édité par Oriflam, Whog Shrog est édité par Théry-Bouchaud & Cie.

La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés.

Notre tarazimboumant **bulletin d'abonnement** se trouve sur l'encart idoine (qui est un mot plus joli et plus approprié qu'inique).
Ce serait dommage de ne pas en profiter.
Ce numéro n'est complet qu'avec son encart Agmat/Citadel en pages centrales.

CASUS BELLI N°50. Publié par Excelsior Publications, 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08 - Tél : 40.74.48.48. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 1er trimestre 1989. N°8600977. Commission paritaire N°63.264. Copyright CASUS BELLI 1989. DIRECTION ADMINISTRATION. Président-Directeur Général : Paul Dupuy. Directeur Général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur Financier : Jacques Béhar. Directeur Commercial Publicité : Ollivier Heuzé. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. REDACTION. Rédacteur en chef : Didier Guiserix, assisté de Jean Balczesak et Pierre Rosenthal. Coordination wargame : Laurent Henninger. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquettiste : Agnès Pernelle. Secrétariat : Valérie Tourre. Illustrateurs : Frantz Auberlet, Rolland Barthélémy, Frédéric Blanchard, Didier Guiserix, Olivier Ledroit, Florence Magnin, Thierry Ségur, Stéphane Truffert, Olivier Vatine. SERVICES COMMERCIAUX. Marketing et Développement : Roger Goldberger. Abonnements et Numéros antérieurs : Susan Tromeur. Vente au numéro : Jean-Charles Guerault, assisté de Nadine Mayorga. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures : Valérie Lahanque. PUBLICITE. Isabelle Blanchard - 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08. Tél : 40.74.49.06. Excelsior Publications S.A., capital social : 2.294.000 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. Imprimerie SAIT- Tél : 30.50.40.90.

S'il nous est arrivé à plus d'une occasion d'être en retard, nous n'auront jamais plus ragé que cette fois-ci! Nous avions tout mis en place pour être les premiers à vous offrir une critique, livre en main, de la seconde version de AD&D, et de bêtes problèmes de courriers égaré et d'appareils photos déréglés ont bloqué le journal, décalant les planning d'impression. Même s'il y a peu de chances qu'un confrère publie un article similaire avant nous, voici gachée la jubilation qu'il y aurait eu à vous offrir la surprise avant même que les plus rapide boutiques ne l'aient en vitrine...
Il y a des fois on on regrette les premiers numéros de CB, où tout était tellement plus simple (enfin... vu d'ici, avec le recul de 50 numéros!).
Au fait, on vous voit sur le salon?

Joe Casus et Annabella Belli



Saint Paul les Dax

31 mars/1er avril

L'association *Les dix heures de bonne aventure* organise un **tournoi** AD&D, JRTM, Cthulhu et Stormbringer le 31 mars. Le 1er avril, ce sera une journée « portes ouvertes ». Renseignements au (16) 58.91.68.46.

Clermont-Ferrand

Aujourd'hui au 1er septembre 89

Dans le cadre du festival international de l'imaginaire (27 oct./5 nov.) se déroulera le **2e concours des créateurs de jeux**. Ces derniers doivent concourir dans l'une des deux catégories suivantes : jeux de rôle ou jeux de plateau et wargames (dont le thème est en rapport avec l'imaginaire). Bien sûr ces jeux ne doivent pas déjà être édités. Envoyés les jeux à : Les Silmarils, Laurent Alonzo, 12 rue du Maréchal Joffre, 63000 Clermont-Ferrand. Ils doivent parvenir dactylographiés ou très bien manuscrits et seront renvoyés à leurs auteurs au bout d'un mois. Les trois meilleurs de chaque catégorie seront départagés par un jury de professionnels lors du festival. Pour tous renseignements complémentaires, écrivez à l'adresse ci-dessus ou téléphonez au (16) 73.90.91.42.

Béziers

1er/2 avril

Les Stratèges Cathares organisent leur **3e tournoi AD&D**, plus un **tournoi Blood Bowl** et des initiations au wargame à la salle Louis Aragon, La Devèze, 34500 Béziers. Contact : Franck Moreau au (16) 67.62.08.22.

Paris - Porte de Versailles

1er/9 avril

Le **Salon des Jeux de Réflexion** a lieu pendant les vacances scolaires. Casus Belli et l'Œuf Cube organisent, les 1, 2 et 3 avril, de 10 h à 19 h, le 6e championnat de France de wargame. Les deux premiers jours, les joueurs participent à trois tours de jeu chaque jour, la finale ayant lieu le 3 avril. Le championnat se joue sur la règle « 1812, les Arapiles », avec la carte et les pions proposés au centre de ce numéro de Casus Belli. Vous pouvez vous inscrire sur place le 1er avril à 10 h. Le premier prix est un voyage d'une semaine en Tunisie pour deux personnes. Le second prix est une semaine à Borgio, aux semaines ludiques de Corse. Des dizaines d'autres prix vous attendent.
Les autres tournois prévus sont :

- 4e tournoi de Paris, phase finale des éliminatoires de la Coupe d'Europe 89 de jeu d'histoire, stand Les grandes compagnies, les 1er et 2 avril.
- Coupe de France de jeux de simulation historique, sur le jeu Averstadt 1806 de Didier Rouy, stand Socomer, les 1er et 2 avril.
- Blood Bowl Garden Nocturne, stand Fer de Lance, le 3 avril.
- Pelta Alexandre le Grand, Jeu Charges Antiques et Médiévales, stand Socomer, les 5 et 6 avril.
- Tournoi Full Metal Planète, stand Ludodélire, les 8 et 9 avril.
- Première coupe de France Renaissance, stand Les grandes compagnies, les 8 et 9 avril.
- Finale Les Aigles, stand Jeux Descartes, les 8 et 9 avril.

Il y aura aussi un défilé de costumes le 7 avril, de 19 h à 21 h, présenté par la Guilde de Bretagne.
Les exposants présents seront : Agmat Citadel, Belphégor Association, Casus Belli, Cercle de Stratégie, Editions Dragon Radieux, Groupement des clubs figurinistes, Guilde de Bretagne des jeux de simulation, Jeux Actuels, Jeux de guerre diffusion, Jeux Descartes, Jeux & Stratégie, Les grandes compagnies de l'Est parisien, Ludodélire, Prince August, Rexton, Socomer (Graal), Théry Bouchaud et Cie, Ville de Boulogne Billancourt (concours de jeux de société).
Les absents : Chroniques d'Outre-Monde, Hexagonal, Oriflam, Transecom.
Les jeux grandeur nature devraient avoir un espace animé par la Guilde de Bretagne.
Alain Borel (de l'association Balanoï) fera la démonstration d'un programme de gestion du jeu Amirauté sur machine Amstrad au stand Casus Belli.
Le Fer de Lance organise un concours de peinture de figurines, en temps limité. Il y aura une marque différente par jour, la figurine sera fournie par le fabriquant mais le matériel de peinture sera apporté par les concurrents. L'épreuve aura lieu de 15 h à 17 h et

Les manifs sur
3615 CASUS
rubrique CAL

Nouvelles du Front

sera limitée à cinquante participants, divisés en deux catégories : plus ou moins de 16 ans. Chaque jour, les cinq plus belles figurines seront sélectionnées pour la finale du dimanche 9. Le calendrier des marques est : Aquila le 5 (Amazone du Chaos), Armageddon le 6 (Officier du Chaos/FC 10), Ral Partha le 7 (Druide/V 24), Citadel le 8 (Lancier du Chaos/CH 02) et Prince August le 9 (Capitaine d'Arthedain/M 14).
Signalons que le sculpteur Chris Tubb (toute la série Mithril et les autres) sera présent sur le stand Prince August, où se dérouleront des démonstrations de MERP.
Jeux Descartes parraine le stand « créateurs de jeux français ». Si vous faites partie de cette illustre confrérie, vous pouvez y présenter vos œuvres, même si elles sont éditées par des concurrents.
Sont déjà prévus :
Le 1er au matin : Anne Vétillard (La Table Ronde) et Christian Caroli (La Vallée des Rois), l'après-midi : Marc Deladerrière (Légendes) et Laurent Tremel (Universom). Le 2 au matin : Patrick Durand-Peyroles (Empires & Dynasties) et Anne de Nevert (jeux de société), l'après midi : Stéphane Daudier (Légendes). Le 3 au matin : Jean-Jacques Petit (Les Aigles et Guet-Apens), l'après midi : Didier Guiserix (Mega et R.O.L.E) et Paul Bois (Amirauté). Le 4 au matin : Claude Fagret (Shogun — un jeu de labyrinthe), l'après-midi : Jean-Luc et Valérie Bizien (Hurlements) et Pierre Cléquin (Baston, Tempête sur l'échiquier). Le 5 au matin : *Paul Chion (Trégor) et Jérôme Bocquet* et Philippe Coste (Aux armes citoyens !), l'après-midi : Sylvie et Jean-Charles Rodriguez (Paris Zoom) et Anne de Nevert. Le 6 au matin : Pierre Rosenthal (Simulacres, Athanor (?)) et Jean-Jacques Petit, l'après-midi : Philippe Mouchebœuf (Fief). Le 7 toute la journée : Ludodélire avec Denis Gerfaud (Rêve de Dragon), Gérard Mathieu (SuperGang et Full Metal Planète), Pierre Cléquin et *Bruno Faidutti (Tempête sur l'échiquier)*. Le 8 au matin : Philippe Chouvel (Les divisions de l'ombre) et Philippe Mouchebœuf, l'après-midi : Stéphane Daudier. Le 9 au matin : Jérôme Bocquet et Christian Caroli, l'après-midi : Patrice Pillet (Armada) et Anne Vétillard.

> Les 1 et 2 avril,
> **6e Championnat de France de Wargame,**
> organisé par CASUS BELLI avec le concours de l'Œuf Cube
>
> les 8 et 9 avril,
> **2e Coupe de France Empire de Jeu avec Figurines**
> organisé par Le Fer de Lance, la Fédération Française des Jeux d'Histoire, le Musée de l'Armée et Casus Belli.

Saint-Priest

1er/25 avril

La médiathèque de Saint-Priest organise une **animation sur les jeux de rôle** : « Donjons, Dragons et compagnie ». Il y aura au programme des initiations au jeu de rôle (et un concours de figurines avec le magasin lyonnais *Cellules grises* du 13/3 au 19/4). Cette manifestation est réalisée avec le soutien d'Aquila, Casus Belli, Citadelle, Dragon Radieux, Graal, Rextron et le magasin Cellules Grises. Tous renseignements à la médiathèque, auprès de Jacques Burnichon, tél : (16) 78.21.79.14.

Ardennes belges

5/8 avril

La Guilde des Fines Lames avaient déjà organisé les grandeur-natures Aratorix et Aratorix II. Vous ne vous étonnerez donc pas qu'ils préparent **Aratorix III**. Il s'agit toujours de la vie d'un petit village gaulois, mais cette fois plus en avant dans le temps, à la lisière du Moyen Âge. Renseignements et inscriptions auprès de Damien Jacob, 1 avenue du Parc, 4920 Embourg, Belgique. *Tél : 041/65.69.83 ou pour les Français* (19.32) 41.65.69.83.

Sennecey le Grand

8/9 avril

Les Simuleurs de l'Etoile Noire organisent une **convention** sur deux jours. Il y aura des explications sur le jeu de rôle, des démonstrations, la distribution d'un fanzine. Tout renseignement auprès de Mlle Nathalie Legros, rue des Marsaults, 71240 Sennecey le Grand ou en téléphonant à Cyrille Bernizet au (16) 85.44.92.17.

Rupt de St-Michel

10/16 avril

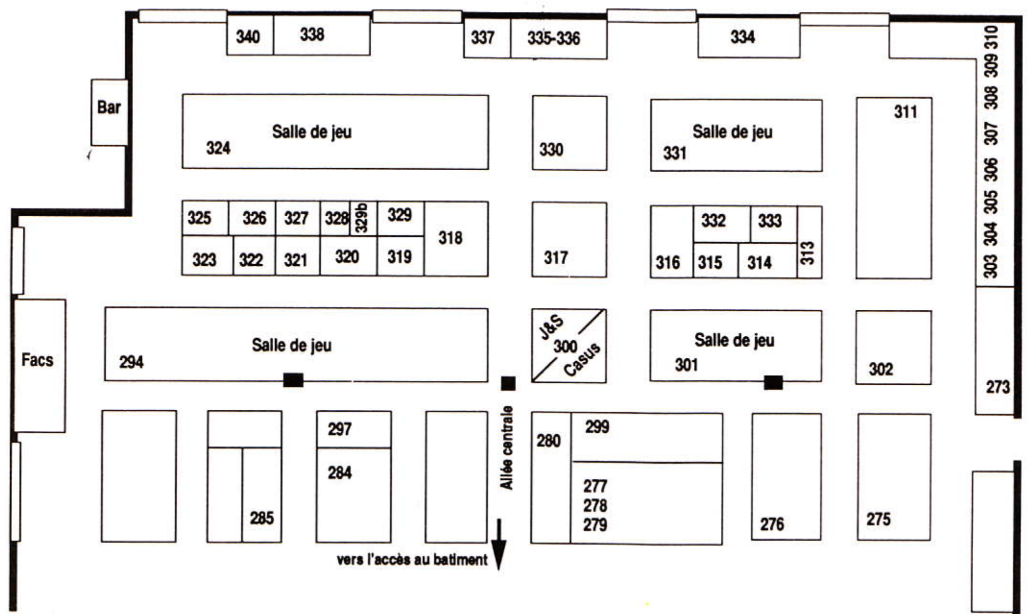
L'An Mil est un avatar des *Semaines de l'Hexagone* (séjour ludique, grandeur-nature et équitation) en dehors des grandes vacances. Ce séjour se déroule en Meuse, dans des gîtes ruraux. Renseignements : Semaines de l'Hexagone, Thierry Chemin, 37 rte Nationale, 55200 Lérouville. Tél : (16) 29.91.34.88.

Fontainebleau

15 avril

L'association *Clepsydre* organise un **grandeur-nature médiéval fantastique** en forêt de Fontainebleau. Ecrivez à l'Association Clepsydre, 12 rue de Jauremon, 91190 Gif sur Yvette ou téléphonez au (1) 69.07.66.46.

Le plan du Salon



273 JF distribution
275 Compagnie de l'Est Parisien
276 Clubs de figurines
279 Hussard du Marais
284 Histoire et collection De Bello
285 Gazette des Armes, Uniformes
297 Prince August
300 Casus Belli, Jeux & Stratégie
302 Musée de l'Armée
303 à 310 Fédérations de jeux
311 Guilde de Bretagne
313 Editions Atlas
314 Rexton
315 Puzzle
316 Jeux de Guerre Diffusion
317 Régie Jeux
318 Jeux Descartes
319 Ludodélire
320 Socomer
321 Lebatcher
323 Dujardin
325 Belphegor
326 CJR
329 Dragon Radieux
329b Miniathèque
330 Games et Jeux Actuels
334 Cercle
335 336 Ville de Boulogne
337 Stand des créateurs
338 Interfaces
340 Créations

Roanne

15/16 avril

La **6e semaine de la science-fiction et de l'imaginaire** a lieu du 12 au 18 avril. En dehors du programme de SF, bien chargé, le club Le *Troll bossu* organise un grandeur-nature le 15 (type « killer — guerre des gangs ») et chaque jour et chaque soir des démonstrations de jeux de rôle. Renseignements complémentaires auprès de Didier Bellouet au (16) 77.70.49.59 le soir.

Issoire

15/16 avril

Le Centre Animation Universitaire Populaire d'Issoire organise un **forum des jeux de rôle**. Le 15 : spectacle médiéval ; jeu d'histoire ; démonstration Warhammer ; initiation à AD&D, Star Wars et Stormbringer, jeux d'aventures sur ordinateur Amstrad, Atari et Amiga ; dioramas, atelier de maquillage. Le 16 : tournoi de jeu de rôle. Contactez Rémy Chaptal au (16) 73.55.14.29 (bureau « ados »).

Toulouse

15/16 avril

Le Cercle de l'Ultime, le club de jeux de rôle de l'ENAC organise son **2e tournoi AD&D** avec deux modules (4-5 le 15 et 5-6 le lendemain). Rendez-vous à l'ENAC, 7 avenue Edouard Belin, 31055 Toulouse.

Toulouse

15/16 avril

La **Convention INSA JdR** se tiendra à l'Institut National des Sciences Appliquées, avenue de Rangueil, 31077 Toulouse. Au programme des tournois : Rêve de Dragon, Stormbringer, Cthulhu, Star Wars et AD&D.

Mirwart (Belgique)

21/23 avril

L'ASBL Espace-Jeu organise la **5e édition du grandeur-nature « Gobeland »**. Il se déroulera à Mirwart (province du Luxembourg). Renseignements : Espace-Jeu, 73 rue du plan incliné, 4000 Liège, Belgique.

Metz

21/23 avril

Fantastica, une manifestation qui a pour thème le fantastique, se déroulera dans les caves de Sainte Croix. Elle comprendra : une expo BD fantastique, un concours BD amateur, des démonstrations de jeux de rôle, des dessinateurs et des créateurs de jeux invités, un killer, une exposition de figurines peintes, un concours de peinture de figurines. Renseignements auprès de Frédéric Bilde, club jeu de rôle de l'ENIM, Ile du Saucy, 57045 Metz Cedex. Tél : (16) 87.30.33.87.

Châtenay-Malabry

22/23 avril

Le **Tournoi des Aventuriers** est organisé par les élèves de l'Ecole Centrale. Au programme : AD&D, Appel de Cthulhu, Rolemaster. Renseignements au (1) 46.83.79.52.

Viry-Châtillon

29 avril

Le club *Lépreux Chevaliers* organise son **2e tournoi AD&D**. Rendez-vous donc à 14 h au stade Eric Durand, avenue de l'aqueduc à Viry. Renseignements au (1) 69.21.89.65 (Lionel, 19 h) ou au (1) 64.97.81.74 (boutique Cellules Grises Evry).

Besançon

29/30 avril

Ragnarok IV, *la quatrième nuit du jeu* de rôle du club *Les héros d'Asgard* aura lieu à la MJC de Palnet, à Besançon. On y jouera à tout ou presque. Entrée gratuite pour les joueurs costumés, 20 F pour les autres. Pour tout renseignement, Héros d'Asgard, MJC de Palente, 24 rue des roses, 25000 Besançon. Ou téléphonez à Bruno au (16) 81.88.17.78.

Morlaix

29/30 avril

La guilde des égorgeurs de trolls organise, avec la *guilde de Bretagne des jeux de simulation*, la MPT du plateau et le cinéma La Salamandre, le **3e tournoi de l'Ouest des jeux de simulation**. Au programme du tournoi : AD&D, Star Wars, Cthulhu et JRTM et le cinéma La Salamandre organise une semaine du film fantastique. Renseignements : Guilde des égorgeurs de trolls, 7 rue des glycines, 29210 Morlaix. Tél : (16) 98.88.46.44.

Paris

29/30 avril

Le **4e championnat de France de Diplomatie**, organisé avec le soutien des quatre fanzines de diplomatie Trahison !, Triumvirat, Vopaliec et Vortigern, aura lieu dans le cadre de la 1ère *convention française des jeux de plateau*. Où ? : 69 ter rue de la chapelle (M° Porte de la chapelle). Horaires : 9 h 30 — 20 h. En dehors de la diplo, il y aura donc, avec la participation de Jeux Descartes, Ludodélire, Oriflam, Schmidt et Rexton, des tournois et démonstrations de : Blood Bowl, Cry Havoc, Full Metal Planète, La fureur de Dracula, Le gang des tractions avant, Les ripoux, SuperGang, Supremacy et Star Warriors.
Renseignements auprès de Belphégor Association, 76 bd de Magenta. Tél : 40.05.09.28.

Fribourg (Suisse)

5/6 mai

Le club Le *Baal Masqué* organise une **convention de jeux de rôle, wargames et jeux de plateau**, salle de la Vannerie, 1700 Fribourg, Suisse.

Saint Vincent - Puymaufrais

7 mai

L'Association pour une Recherche Ludique Agréable et le *Fief du Dragon Diplomate* organisent en Vendée un **grandeur-nature** dont le thème est directement inspiré du Cycle de Tschaï, de Jack Vance (paru chez J'ai lu). Il ne s'agit pas d'un « linéaire » et les figurants auront une grande liberté de jeu. Tous renseignements auprès de Jean-Luc Marolleau, 74 rue Serpentine, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél : (16) 51.37.36.59.

Provins

9 mai

Des professeurs du lycée de Provins organisent pour deux classes un **grandeur-nature historique** dans la journée du 7 juin 1792. Le jeu aura lieu le 9 mai. Nous essayerons de vous en parler par la suite.

Les manifs sur
3615 CASUS
rubrique CAL

Gargenville

14 mai

Le club *Les loups de l'Apocalypse* organise à la salle des fêtes de Gargenville (Yvelines) un **tournoi multi-jeux** : AD&D, Appel de Cthulhu, Stormbringer, Paranoïa, Star Wars, Trauma. Renseignements chez Les loups de l'Apocalypse, 4 rue des près, Arnouville-les-Mantes, 78790 Septeuil. Ou téléphonez au (1) 30.93.99.39.

St- Mandrier

13/15 mai

Le **tournoi Marine III** aura lieu au Centre d'Instruction Naval de St- Mandrier. Il est ouvert à tous les militaires des différents corps et au club civil du FAST. Il y aura des épreuves de jeu de rôle, de wargame, et de peinture de figurines.

Belfort

20 mai

Le Club de Jeux de Rôle et l'Amicale des Elèves de l'Ecole Nationale d'Ingénieurs de Belfort organisent un **grandeur-nature médiéval fantastique**. Renseignements auprès de F. Beaussier, Amicale des Elèves, Ecole Nationale d'Ingénieurs de Belfort, 6 bd Anatole France, 90016 Belfort Cedex.

Derby (Angleterre)

27 mai

C'est dans la ville de Derby, près de Nottingham (où siège Games Workshop) que se déroulera le **Games Day 89**. Cela veut-il dire que cette manifestation renaît de ses cendres ? Non pas, il s'agira d'une journée Games Workshop avec le Golden Demon Award (concours de peinture de figurines), et les finales des championnats nationaux de Blood Bowl et Dark Future. Sans compter de nombreuses démonstrations des autres jeux Games Workshop.

Ariège

10/30 juillet

L'Association Française de Vacances Ludiques organise un **camp d'adolescents où l'on pourra jouer** à Cthulhu, JRTM, Stormbringer, Morrow Project, Blood Bowl, Cry Havoc, des wargames avec figurines et d'autres choses encore (dont randonnées et équitation). Pour tout renseignement : François Décamp, AFVL, 1 rue Thiroux d'Arconville, bat. B1, 91560 Crosne. Tél : (1) 69.48.33.36.

Toulon

14/16 juillet

Ce célèbre **tournoi** se déroulera comme d'habitude au Fort-Faron. Des concours de scénarios et de peinture sur figurines sont déjà annoncés. Renseignements : Comité France Sud Open, 5 rue Pierre Corneille, 83000 Toulon.

Vercors

6/27 août

Le Groupe d'Animation d'Education et de Loisirs (GAEL) organise un **séjour ludique** sur les jeux de rôles, wargames et jeux de société, pour les plus de 16 ans, dans le parc naturel du Vercors. On y pratiquera aussi le grandeur-nature et les jeux informatiques. Pour vous renseigner, une adresse : Rêve de jeu, 12 rue du Bœuf, 69005 Lyon ; trois téléphones : (16) 78.42.27.39 poste 406 (bureau), (16) 78.387.25.41 (après 20 h), (16) 78.37.92.78 (répondeur-enregistreur).

Corse

24 août/17 septembre

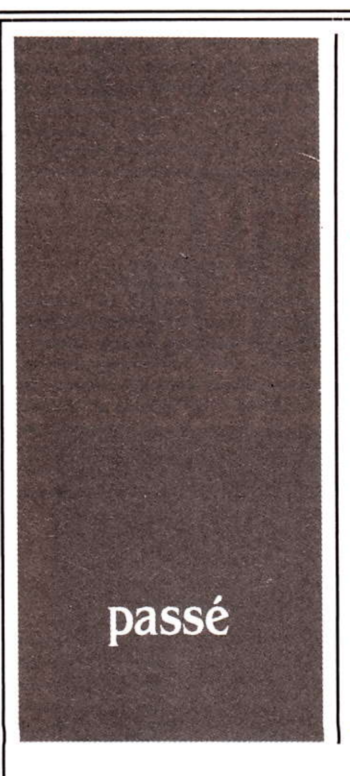
Si vous désirez déjà prévoir vos vacances estivales, sachez que **les séjours ludiques de Corse** auront lieu fin août/début septembre, à 15 km de Bastia. Vous pourrez à la fois bronzer, pratiquer vos jeux préférés, faire du grandeur-nature. Il est même prévu, pour les atypiques, du tennis, de la natation, etc. Renseignez-vous en écrivant à Séjours Ludiques de Corse, 76 bld de Magenta, 75010 Paris ; en téléphonant au (1) 40.05.09.28 (le jour) ou au (1) 48.42.49.58 (la nuit) ; sur minitel 3615 AKELA (boîte aux lettres Belphegor).

Normandie

Octobre

La guilde de Normandie organise un **grandeur-nature « Blade Runner »**. Inscriptions dès maintenant à la Guilde de Normandie, 6 place de l'Eglise, 14760 Bretteville sur Odon. Tél : (16) 31.74.01.34 (après 19 h).





Vitrolles

Le Jet d'Or prend de l'altitude

Avec plus de 300 joueurs l'an dernier, le Jet d'Or rejoignait les plus grosses conventions nationales organisées depuis l'arrivée en France du jeu de rôle. Cette année, il a battu son propre record en réunissant 400 joueurs, venus de 60 clubs et de 25 départements, et autour de 1000 visiteurs. La remise des prix a rassemblé 600 personnes !
Du brassage ainsi réalisé, les joueurs ont profité hors tournoi en jouant toute la nuit dans les salons déserts des hotels. Comme l'an passé, le classement donnait le choix entre les parties de jeu de rôle sur table ou bien en grandeur nature dans Vitrolles et le parc voisin. Le classement, établi dans les temps par les informaticiens après deux nuits sans sommeil : 1er Jérôme Reynaud, du club DCD de Draguignan, 2e Alain Royano (Un Dragon à Waterloo) de Port de Bouc, et 3e Jean-Pierre Ruozi, du Porcinet Maléfique, La Garde.



Vitrolles : le choix entre jouer en salle ou en grandeur nature.



Remise des prix. Etre applaudit par 600 personnes n'est pas la moindre des récompenses ! (photos : Carlos Casteleira)

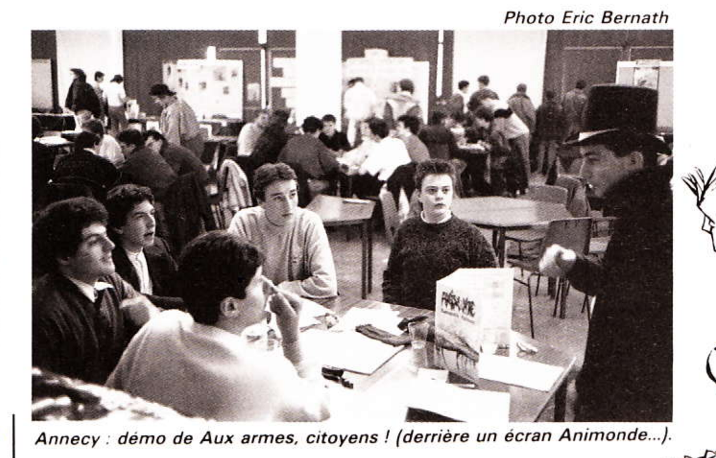
Annoncez votre tournoi sur le
3615 CASUS
écrivez-nous en rubrique RED

Annecy

Jeux et Réflexion

Pour son 3e forum des jeux de simulation, la MJC d'Annecy avait fait les choses de façon aussi sympathique que d'habitude. Il y eut un débat fort intéressant sur les livres interactifs et un tournoi sur le thème de la révolution française. C'était aussi l'occasion de la première présentation publique du jeu de rôle Aux armes, citoyens !. Comme toujours, une manifestation intéressante.

Photo Eric Bernath



Annecy : démo de Aux armes, citoyens ! (derrière un écran Animonde...).

ET C'EST QUI, LE NOUVEAU ?

HEU...

Aix en Provence

CIA éclectique

Les noctambules attirés par le 2e tournoi du Club des Incorruptibles d'Aix avaient le choix entre moult jeux s'ils désiraient s'initier au jeu de rôle ou de plateau. La buvette non-stop ne fut sans doute pas étrangère à la bonne ambiance du tournoi (qui avait attiré des participants de fort loin) et des démos très variées. A propos de démo, le CIA sera le 20 mai à l'IUT d'Aix pour une journée portes ouvertes sur le jeu de rôle, et organise son prochain tournoi le week-end de la Toussaint à la MJC Bellegarde.

Hénin Beaumont

Nains sur le Nil

Lutte entre 14 équipes venues de 13 clubs de la région Nord, pour la conquête du Nain d'Or offert par Les Nains des Beaux Monts, et gagnée par Drôle de Drame, de Valenciennes (quoique premier joueur et premier maître fussent des Ch'Tis Aventuriers). Cela pourra vous intéresser de savoir que tous les tournois des Nains se déroule dans un monde égyptien, et que ces scénarios sont disponibles pour 30F l'un, auprès de la MJC, rue de l'Abbaye, 62110 Hénin-Beaumont.

Nancy

Bond passe à l'Est

La Cour des Miracles, le cercle des étudiants de l'ESSTIN et le Mystère du cache Hermétique ont unis leurs talents le 25 février dernier, avec la 3e Convention James Bond. Si Bond était le jeu seul et unique du tournoi nocturne, l'après-midi du samedi permettait à tous de jouer sur un vaste choix de jeux de rôle, jeu de plateau et wargames.

La bonne ambiance témoignait de l'efficacité de cette inter-association, qui prépare déjà d'autres manifestations.



Empoisonnement au bar... Ici, le grandeur-nature fait toujours partie du décor.

Nantes

La tête et les dés

Vitrine toujours aussi séduisante de l'activité du jeu dans la région nantaise, la « Manu 89 » s'est un peu occupée d'elle-même. Sans pour autant négliger les mini-tournois, un grandeur-nature policier, et surtout les démonstrations, les clubs organisateurs s'étaient réservés un espace au calme, pour s'offrir quelques tables rondes. On y a parlé de l'avenir du jeu de rôle, du statut de créateur, avec des auteurs et des journalistes invités, mais aussi de l'évolution et des relations entre clubs (cette Manu était d'ailleurs le travail, savamment orchestré, de six clubs, certains très récents, d'autres moins puisque Stratèges et Maléfices tourne depuis dix ans). La Guilde de Bretagne, invitée, a ainsi noté l'émergeance de guildes en Normandie, dans le Nord, après celle de Ludus en Belgique, et affirmé une volonté d'aider à la rencontre de ces associations, sur leur stand du Salon des Jeux de réflexion.

Des démos à chaque table, comme cette partie de Paranoïa survoltée.



Vu, lu et entendu

EN FRANCAIS DANS LE TEXTE

Armageddon

● Les figurines de cette marque sont maintenant présentées sous blisters transparents des deux côtés, ce qui permet de voir la figurine sous tous les angles avant de l'acheter.
● Cet éditeur nous prépare aussi un **jeu de combat pour figurines de science-fiction.**

CCCP

● C'est sous ce nom que Fabrice Cayla (L'ultime épreuve, La compagnie des glaces), Pierre Cléquin (Baston, Tempête que l'échiquier) et Jean-Pierre Pécau (Les 7 royaumes combattants, La compagnie des glaces, L'an mil) ont baptisé un atelier de création de jeux. Leur première production : **Krystal,** pour la société Oriflam.

Croc

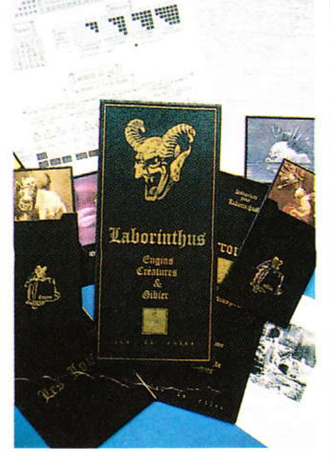
Devraient déjà être dans vos boutiques préférées :
● **France 2009,** un guide pour Bitume de notre cher pays, avec ses tribus et ses religions (55 F, 40 p.).
● **La 3e édition de Bitume** (errata intégrés, nouvelle couverture, 95 F, 56 p.).

Cubic 6

● Les éditeurs de Aux armes citoyens ! vont éditer au mois de mai le premier supplément pour ce jeu de rôle : **la Vendée.** Il aura quarante huit pages et comprendra des classes de personnages, un historique et des précisions de règles. Les auteurs, Philippe Coste et Jérôme Bocquet, seront présents au Salon des Jeux de Reflexion sur le stand Créateurs français les 5 et 9 avril dans la matinée.

Dragon Radieux

● **Hurlements** devrait être en boutique. Il se présente sous la forme d'un coffret/classeur contenant un paravent, un livret de 68 p. (présentation du jeu, nouvelle, règles), un livret de 60 p. (historique, animaux, trois scénarios). Prix indicatif : 189 F. Rappelons qu'il s'agit d'un jeu de rôle où les joueurs incarnent des « garous ». Nous vous préparons un banc d'essai complet pour bientôt.
● **L'Anashiva Reana n° 2** est prévu pour mai. Il présentera la province de Mangor et proposera une campagne (pour Empires & Dynasties).



ECG

● Nous avons enfin pu obtenir une boîte de **Laborinthus.** Notre testeur est dessus et vous en parlera dans le prochain numéro.
● Pour ce même jeu de rôle, l'éditeur suisse organise un concours de « scénariums » où les concurrents devront fournir les « photogrames ». Le concours est doté d'un prix de 1000 F (suisses bien sûr). Tous renseignements auprès d'ECG éditions, 8 rue Neuve, CH-1400 Yverdon-les-Bains. Tél : (024) 21.71.68.



Eurogames

Ce nouvel éditeur dans le domaine du jeu de simulation n'est pas vraiment un inconnu. On y retrouve en effet Duccio Vitale, qui fit l'excellent travail que l'on sait sur l'adaptation française de la série Cry Havoc. Entouré d'une équipe regroupant des joueurs ayant une solide expérience, il entreprend cette fois le rajeunissement des meilleurs titres des luxueux jeux d'International Team. Lifting pour certains, refonte radicale pour d'autres.
• Au menu, **Fief 2**, **Okinawa**, **Yom Kippur**, **Little Big Horn**, **Colonisator** (ex-Kroll et Prumni), et **Zargos** (ex-Zargo's Lords, dont la grille d'hexagones s'est transformée en provinces!). Plus de détails dans notre prochain numéro, les premières boîtes devant faire leur apparition vers avril.

Flamberge

● Cette nouvelle société se propose de commercialiser des jeux de simulation et commence par le jeu de rôle de l'un des trois fondateurs. Dans **Les divisions de l'ombre,** les joueurs incarnent des mutants aux pouvoirs psis, en lutte contre les dictatures et les multinationales qui ont pris le contrôle de la Terre. Le jeu se présente dans une boîte en couleur et contient un livret de règles (84 p.), l'Atlas 2030 (32 p.) et le livret du MJ (28 p.). Disponibilité annoncée pour début avril. L'auteur, Philippe Chouvel, sera présent au Salon des Jeux de Reflexion sur le stand Créateurs français le samedi 8 avril dans la matinée.

Hexagonal

● **Les Technoguerriers** (la traduction du jeu de rôle MechWarrior pour BattleTech) devrait être disponible dans les meilleures armureries.
● **Les Voleurs de Tharbad** est un supplément pour JRTM qui doit paraître fin avril.



Jeux Descartes

● Parutions prévues pour mars : **Campagne de Warhammer** (W. campaign pack), **Star warriors, Supremacy2** et **Fiefs et Empires** (Ave Tenebrae II). En avril : **Goldfinger, Paranoïa II** et **Cthulhu 90** (peut-être). En mai : **Les œufs de Karlath** (une campagne de Cthulhu par des auteurs français).
Par rapport à notre dernier programme, il faut rajouter deux nouvelles traductions : **Illuminati** — le jeu du pouvoir, de Steve Jackson Games est prévu pour fin juin. Et surtout le mythique **Civilization,** mais que vous ne verrez que fin 89 - début 90, pour causes d'adaptations diverses.

Ludodélire

● **Tempête sur l'échiquier** devrait être disponible sur le Salon des Jeux de Réflexion avec beaucoup moins que deux ans de retard.
● Le Miroir des Terres Médianes n° 14, **L'élixir de Haut Rêve,** devrait aussi être paru.

Milton Bradley

● Avec **Soviet System,** devenez Secrétaire général du Parti à la place du Secrétaire général. Au niveau simulation et stratégie, il semble que le jeu soit un judicieux mélange de Trivial Pursuit et des Petits Chevaux. Mais le plateau de jeu est bien plus beau que celui de Kremlin.

Nerval

● **Les cinq cerisiers** est une aide pour tout jeu de rôle japonisant. On y trouvera sur quarante huit pages des lieux typiques (théâtre nô par exemple), reliés par une campagne. Ce produit est distribué par Hexagonal.

Oriflam

● Parution prochaine d'un jeu de plateau 100 % français : **Krystal** (en cherchant bien dans le journal, vous pourrez voir une annonce publicitaire qui vous en dira plus). La date de sortie avancée est mai OU septembre car il est question d'une possible co-édition avec un autre pays.
● A propos de date imprécise : les **suppléments pour MultiMondes** sont repoussés d'une durée indéterminée.
● Disponibilité prochaine du supplément RuneQuest : **Les monts Arc en Ciel** qui contiendra les scénarios réécrits de Apple Lane, plus le bestiaire de Glorantha.
● Au sujet du calendrier paru dans le supplément Les Dieux de Glorantha, nous avons reçu une lettre de son créateur se plaignant qu'Oriflam ne l'avait ni cité ni payé. Entre temps, l'éditeur messin nous signalait qu'il recherchait la-dite personne, car ses coordonnées avaient été perdues lors du changement de locaux d'Oriflam. Nous aurions bien aimé aider l'un et l'autre mais la lettre reçue à Casus étant signée par Goobag Bonebreaker, initié d'Argan Argar, il nous a été impossible de retrouver ce monsieur dans l'annuaire (quand vous nous écrivez : pensez à mettre vos noms « réels » et adresse sur la lettre).

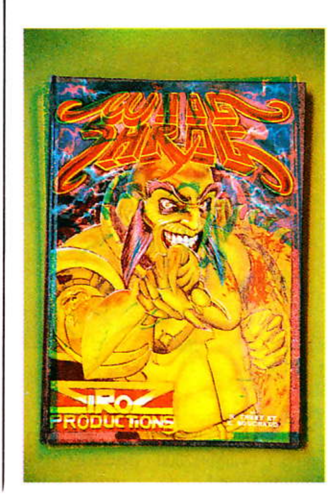
Prince August

● Une rumeur persistante voudrait que les premières références de **la série Mithril** (c'est-à-dire celles pour le Jeu de Rôle des Terres du Milieu) soient *définitivement* épuisées. Ce n'est pas tout à fait vrai, et Joe Casus vous livre la nouvelle : les références 1 à 25 ne sont plus disponibles dans le monde entier SAUF en France où les derniers exemplaires seront mis en vente début avril. Ensuite, ceinture, on ne pourra plus se les procurer.



Riviera Quest

● Un mot pour vous dire que ce jeu de plateau et de découverte de la Côte d'Azur est réalisé par Michel Gaudo et Guillaume Rohmer, les auteurs du jeu de rôle Maléfices.



Siroz Productions

● **Whog Shrog** — le jeu de rôle — est en boutique (voir notre article p. 39).
● Quant au jeu de rôle **Athanor — La Terre des Mille Mondes,** il sera disponible début mai. Contenu de la boîte : un livret de 96 p. (simulation, pouvoirs psis, mutations), un livret de 48 p. (encyclopédie), un livret de 32 p. (précisions pour le meneur, scénario), un cahier de 16 p. (aides de jeu). Le jeu se déroule dans un monde futur où les formes de vie mutent perpétuellement, et où les pouvoirs psis existent. Banc d'essai dans notre prochain numéro si la date de sortie est respectée.

Transecom

● La **traduction du manuel du joueur d'AD&D 2e édition** est prévue pour fin 89. En attendant, parution en mai du module I6, **Ravenloft.**
François Marcela Froideval quitte Transecom. Il est remplacé par Régis Destrac (de la Compagnie des Jeux de Rôle — CJR).

MADE IN AILLEURS

Bantam Spectra Books

● Margaret Weis et Tracy Hickman (rappelez-vous DragonLance) ont commis une trilogie d'heroic fantasy : The Darksword Trilogy avec Forging the Darksword, Doom of the Darksword et Triumph of the Darksword. De plus **The Darksword Adventures** (le jeu de rôle) sort chez le même éditeur (et toujours en livre de poche). Dans ce monde, tout le monde utilise la magie « naturellement » est les Technologistes sont les ennemis héréditaires. Plus de détails dans notre prochain numéro.

Challenge

● Ce « magazine du jeu de science-fiction » appartient à GDW et propose de nombreux suppléments. Il ne se cantonne pas aux jeux GDW comme le prouve le dernier numéro (le 37) avec des articles pour Twilight 2000, Space 1889, MegaTraveller, 2300 AD, Warhammer 40.000, Star Wars, Star Fleet Battles, Star Trek, Renegade Legion et Paranoïa. Les critiques des nouveaux jeux sont intéressantes comme celle de CyberPunk par exemple.

FASA

● **The Star League** est un supplément pour BattleTech. De même, **The war book** — part one décrit les trois premiers mois de la 4e guerre de succession, et contient des renseignements pour BattleForce. Un supplément plus détaillé, **The 4th succession war** — part one, doit paraître en avril, et propose des scénarios pour BattleForce et MechWarriors (Les Technoguerriers).

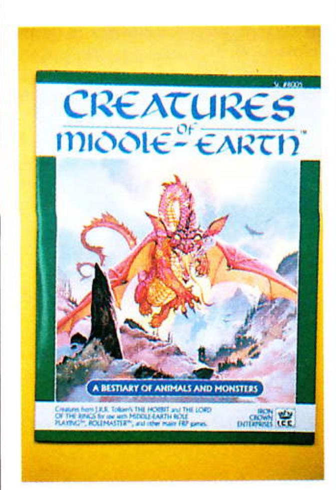
● Il existe maintenant pour les inconditionnels de BattleTech des écussons aux armes des cinq maisons (ainsi que les armes des deux factions de Renegade Legion).

● **Leviathan** est le 4e volet de la série Renegade Legion. Il est prévu pour avril.

Games Workshop

● Retard pour **White Line Fever,** l'extension pour Dark Future.

● Pour le printemps, les fans de Blood Bowl pourront découvrir **Star Players** qui contient des détails sur des races diverses, comment créer des Stars, et 36 fiches pré-tirées de Stars.



GDW

● Pour Twilight 2000 : **Boomer** est le troisième module de la série The last submarine, **Last Battle** est un supplément pour jouer « à la wargame » les combats de ce jeu de rôle, **Return to Warsaw** est un scénario.

● Pour 2300 AD : **Ranger,** un supplément qui indique que même en 2300, les rangers du Texas luttent toujours contre les méchants. **Earth/Cybertech Sourcebook,** un livret de 96 pages qui montre que la mode « CyberPunk » de la SF touche presque tous les jeux de rôle SF (avec toutefois cinq ans de décalage).

● Pour Space 1889, de nombreux suppléments sont prévus tout au long des mois à venir

● Pour MegaTraveller : **COACC** est un supplément sur tous les engins volants aériens, et **Robot** est un autre supplément au titre plus explicite.



ICE

● **Star Strike,** le jeu de combat spatiaux pour Space Master est déjà en boutique, et le scénario **The Durandrium Find** devrait aussi l'être.

● Pour Rolemaster : le **compagnon n° 3** propose encore de nouvelles classes et de nouveaux sorts. **Shadow world master** est prévu pour avril, c'est une boîte contenant un livret et une carte décrivant un monde complet pour ce jeu. Quant aux lecteurs qui nous demandent si ce jeu doit être traduit, l'éditeur potentiel français (Hexagonal) attend la parution de la nouvelle version de Rolemaster, vers fin 89.

● Pour MERP, le dernier volet de **Lords of Middle Earth** (le n° 3) est disponible. Parution en avril d'une campagne : **Warlords of the desert** (au moment où seront disponibles les figurines correspondantes Prince August).

Steve Jackson Games

● Viennent de paraître pour GURPS (et nous n'avons pas eu le temps d'en parler dans notre article page 36) : le **Players' Book,** qui regroupe toutes les données de création de personnage et le **GURPS Ice Age,** pour jouer à l'époque des hommes de Cro-Magnon.

Strategy & Tactics

● Le numéro **124** contient un jeu en encart sur l'offensive soviétique de l'hiver 1942-43 (la campagne de Stalingrad).

● Le thème du jeu en encart du numéro **125** est diablement original : en 1914, dix huit croiseurs allemands furent surpris par la déclaration de guerre alors qu'ils naviguaient dans toutes les mers du monde. Ils durent se frayer un chemin afin de rallier leurs ports tout en essayant d'occasionner le maximum de dégâts ! Près d'une centaine de navires alliés étaient lancés à leur pousuite...

Task Force Games

● **Central Casting — Heroes of Legend** est une aide pour tout jeu de rôle de fantasy, pour créer des PJ et PNJ de façon complète.

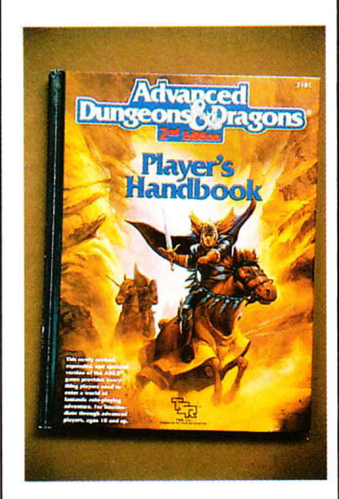
The General

● Le dernier numéro est indispensable aux possesseurs de 2nd Fleet de Victory Games. On y trouve tous les renseignements permettant de créer les pions de la flotte française, ainsi qu'une carte supplémentaire couvrant le sud de l'Angleterre jusqu'à l'Espagne.

The Wargamer

● Le numéro **9** contient de nombreux articles, analyses et conseils tactiques et stratégiques pour Typhoon of Steel, ASL, Onslaught, Indian Mutiny.

● Au sommaire du numéro **10,** des articles sur Assault on Holth (wargame Star Wars), Fire Brigade (wargame sur micro dont nous vous parlerons bientôt), ASL, Pegasus Bridge, Abensberg-Eckmühl.



TSR

● Le **« Player's » AD&D 2e édition** devrait être en boutique début avril. Tous les détails dans notre article.



FIN STRATEGE ? OU NEANDERTHALIEN BRANCHE ?





un coup de fil suffit ...

16 1 45 87 28 83

*pour passer votre commande, elle sera postée le jour même **en recommandé** si vous payez par carte bleue, réservée jusqu'à réception de votre titre de paiement dans les autres cas;*

une visite s'impose....

Tous les jours des arrivages, nouveautés, attendus, et ...inattendus d'ici et d'ailleurs...

l'œuf cube

... tous les rôles ...

Les nouveautés americaines :

Cyberpunk RPG	180f
Lords of middle earth 3	110f
Role master companion 3	110f
Space 1889 RPG	270f
Referee's screen space1889	90f
Sky galleons of mars space 1889	215f
DLE1: search of dragons dragonlance	90f
Gurps ice age	70f
Gurps player's book	90f
Murphy's rules car war	60f
Duel circuit car war	60f
Albedo RPG	180f
Brushfirewar modèle top secret	90f
The durandrium find MERP	60f
Operation atlantis DC heroes	60f
Runquest cities	90f
Starfall modèle starwars	90f
A new hope figurine starwar	80f
Dungeon magazine n° 15	35f
Satellite down TW2000	65f
Red storm rising TSR	180f
sniper corp vol3	115f
gammarauder exp.set	90f
The last hurrah mod ASLn°6	165f
Test of arms 1er battle GDW	215f
WW II ace of aces wing leader	225f
World in flames exp kit	250f
Air superiority	215f
Air strike	215f
Spices of the world AVH	195f

les nouveautés francaises:

La fureur de Dracula	220f
Tatou n°2	30f
Adeptus Titanicus	350f
Aux armes, citoyens (j d r)	129f
Les technoguerriers bat.tech RPG	130f
Les 5 cerisiers aides Japon medieval	85f
Les voleurs de tharbad mod JRTM	65f
Trirha koros	55f
Guide de la guerre des étoiles	89f
Q manual JB	99f
Killer	58f
Le voleur d'âmes mod stormbringer	128f
Kremlin	190f
Empire in arm	300f
Battle hymn	295f

les attendus...

en anglais:

Mount Gondabat mod. JRTM
Warlord of desert mod. JRTM
Shadow world nouveau monde rolemaster
Gold finger James Bond
Character Pack warhammer
Warhammer campain

en francais:

Cthulhu 90
Paranoia nelle edition

DES QU'ILS SERONT CONNUS, LEURS PRIX ET LEURS DATES DE PARUTION VOUS SERONT COMMUNIQUES PAR LE REPONDEUR TELEPHONIQUE DU 45 87 28 83 AUX HEURES DE FERMETURE.

GAGNEZ

2 FOIS 1000F 500F 250F de jeux de rôle, simulation et figurines.

1 FIGURINE à chaque participant.

AU GRAND CONCOURS DE FIGURINES PEINTES ET MINI DIORAMAS ORGANISE PAR L'OEUF CUBE.

*Vous déposez au magasin -24 rue Linné 75005 Paris -ou vous nous envoyez à cette même adresse vos "oeuvres": figurines peintes ou mini dioramas avant le : **1er mai.** Elles seront exposées jusqu'au **15 juin**; Vous désignerez vous mêmes les gagnants en **venant voter entre le 1er mai et le 15 juin** pour la figurine et le diorama de votre choix.. Vous êtes attendus pour le dépouillement qui aura lieu le **17** juin à partir de **15** heures.*

Les résultats paraitront dans le Casus Belli de juillet.

2 adresses : 24, rue Linné - 75005 Paris - 15, rue G.-de-la-Brosse - 75005 Paris

Bon de commande à retourner à L'OEUF CUBE
24, rue Linné, 75005 Paris - Tél. : 16 (1) 45.87.28.83

NOM ....
PRÉNOM ....
ADRESSE ....
.... TÉL. ....
C.P. .... VILLE ....

CB 44 DESIGNATION	PRIX
....	....
....	....
....	....
....	....
Participation aux frais de port et d'emballage	35 F
LISTE DES JEUX LISTE CASSE-TÊTE TOTAL	

Les jeux sont postés EN RECOMMANDÉ dans les 48 heures après réception du paiement Chèque bancaire - CCP - mandat, à l'ordre de l'OEUF CUBE - MARCHE COMMUN - Frais de port : 45 F pour 1 kg ; 78 F pour 2 kg (tarifs postaux en vigueur actuellement)

Nos chers confrères

J'ai trouvé, oh joie ! les fanzines nouveaux : trois de plus, mais aussi beaucoup d'anciens (je n'ai pas dit des vieux !) et même les slictueux toves, qui gyraient et vriblaient sur l'allouinde, ne les empêchaient pas de bournifler, les fourgus !...[1]

Les nouveaux pour commencer, en vrac. **AD&D news** (n° 1, 2 F, 3 p., bimestriel) parle d'un peu tout, très vite, en peu de mots, avec même un scénario AdC et de la pub pour un JdR français, qui paraîtra chez le même éditeur que le dit-zine. **Pleine Lune** (n° 1, 10 F, 7 p., mensuel) est un spécial ninja ou comment utiliser ce personnage avec tous les JdR, pour toutes les époques, quel programme ! Il y a même un « esprit ninja » pour Chill, brr... A **La taverne du Dragon Maboul** (n° 1, 5 F, 20 p., apériodique) nous fait le coup du spécialiste au sens large, avec beaucoup de RuneQuest (aides et scénarios), mais aussi 007, SuperGang et des infos, avec un ton sympa et de bonnes idées.

« Mais alors, dit Alice, s'il y a des nouveaux, c'est qu'il y a des anciens ?

— Certes, répliqua le bourrelier mou, mais certains portent le n° 1, parce qu'ils renaissent. Reprenez donc à boire... »

Ainsi est **Sphinx** (n° 1, 12 F, 20 p., apériodique), qui reprend, dans le même ton que son prédécesseur, les aides de jeu et compléments de Croc (ParaBellum, nouveau jeu de plateau bitumeux) et Siroz (Athanor, JdR de SF et de transformations biologiques). Attention, le n° 2 (fin avril) vous coûtera 25 F, pour 32 pages.

Les autres maintenant, revus rapidement, c'est parti !

Galactic News n° 3, de la SF en tout genre, ce coup-ci spécial salon de l'armure de combat. **FYFOS n° 6,** chroniques diverses, infos, scénario Pendragon et Empire Galactique, et toujours Chaos, jeu par correspondance dont on voudrait savoir plus. **Le Sanctuaire des Volcans n° 5,** toujours autant organe de club, avec comptes rendus de parties locales.

Par Crom ! n° 3, ensorcelé par Warhammer (le jeu de rôle) se spécia-

clubs

☐ **Colmar.** *Les Compagnons d'Elendil* jouent tous les samedis après-midi à partir de 14 h au 43 rue du Lugelibach, 3e étage, à Colmar. Au programme : AD&D, Cthulhu, Maléfices, Stormbringer, Oeil Noir, Pendragon... Contact : Armand Buckel au (16) 89.23.50.67 (de 12 h à 14 h et de 18 h à 20 h).

☐ **Eysines.** *Les Nains Pitoyables* jouent surtout à D&D et parfois à Cthulhu. Pour plus de renseignements, téléphonez à Bruno au (16) 56.24.64.71 ou à Véronique au (16) 56.97.99.37.

☐ **Fourmies.** *Le Sac à Trolls* propose des initiations à Stormbringer, Hawkmoon, Star Wars, Maléfices, James Bond, Bushido, L'Appel de Cthulhu, Paranoïa, RuneQuest, La Vallée des Rois, Légendes celtiques, Oeil Noir, Warhammer, Pendragon, Trauma, Mega et JRTM, le samedi de 14 h à 18 h 30. Les joueurs confirmés prennent possession de la salle à partir de 20 h. Rendez-vous donc au Centre Socio-culturel, 19 rue des Rouest, 59610 Fourmies. Tél : (16) 27.60.38.38.

☐ **France.** L'association *Poly Stirène Jr* cherche des rédacteurs et des dessinateurs pour un fanzine. Pour tout renseignement téléphonez au (1) 45.82.13.10 de 20 h à 21 h ou le dimanche après-midi.

☐ **La Ravoire.** *Les Nouveaux Saigneurs* se réunissent le samedi et le dimanche de 14 h à 19 h 30. L'adresse : 148 rue Richelieu, 73490 La Ravoir. Contact : Frédéric Violette au (16) 79.70.07.59.

☐ **Le Haillan.** *Les fanatiques du Chaos* est un club de jeu de rôle. Adresse : Centre du Temps Libre, Foyer Culturel du Haillan, 33160 Le Haillan. Contact : Sébastien au (16) 56.57.60.22.

☐ **Libourne.** *Le Dragon Libournais* est un club de JdR et de wargames fantastiques. On se réunit de 9 h à 18 h le samedi et dimanche, plus le vendredi soir, à la Résidence Peyregourde, 3D, Appt. 98. Téléphone : (16) 57.74.15.01.

☐ **Marseille.** *Cimmeria* est un club jeux de rôle/wargames/grandeur nature/jeux de plateau. On y joue les vendredis et samedis de 20 h 30 à l'aube. Le lieu : Association A.C.C.E.S., Maison de Quartier de la Timone, 49 avenue Benjamin Delessert, 13010 Marseille. Tél : (16) 91.78.34.23.

☐ **Milly la Forêt.** *La Rune du Chaos* est un club de JdR : D&D, Stormbringer, Hawkmoon, Zone, Oeil Noir, JRTM, etc. On joue le samedi soir et (ou) le dimanche après-midi. Autres renseignements auprès de Fabrice au (1) 64.98.89.90.

☐ **Montbazon.** Le club de jeux de rôle *Brumel* est ouvert tous les dimanches de 15 h 30 à 19 h à La grange rouge, 37250 Montbazon. Tél : (16) 41.65.94.04.

☐ **Nice.** Le club *Witchcraft* pratique essentiellement le JdR médiéval fantastique (adaptation de D&D). Adresse : 17 avenue Raymond Ferraud, 06200 Nice.

☐ **Roncq.** Le club *C.H.A.O.S* réunit ses membres le samedi de 14 h à 19 h pour jouer à AD&D, Stormbringer, Cthulhu, Hawkmoon, James Bond, Star Wars, etc. Adresse : 40 rue Henri Barbusse, 59223 Roncq. Contact : Emmanuel Blondiaux au (16) 20.46.52.73.

☐ **Senecy le Grand.** *Les Simuleurs de l'Etoile Noire* pratiquent force jeux de rôle, quelques jeux de plateau et s'exercent parfois au grandeur nature. On joue le samedi de 14 h 30 à 19 h. Renseignements auprès de Cyrille Bernizet au (16) 85.44.92.17.

☐ **St-Brieuc.** *Les Maîtres du Monde* se réunissent à la MJC du Plateau, avenue A. Mazier, 22000 St-Brieuc. Téléphone : (16) 96.61.72.47.

☐ **St-Rémy les Chevreuse.** Le *Ludo-club* vous invite à venir jouer à AD&D, Cthulhu, MegaTraveller, 1ères Légendes, Star Wars et Trauma. Rendez-vous le samedi de 14 h 30 à 23 h et plus, à la MLC de St-Rémy les Chevreuse, rue de la Digue, 78470 St-Rémy les Chevreuse. Tél : (1) 30.52.13.96.

☐ **Ste-Colombes.** Création du club le *Dé-Tour*. Renseignements auprès de Jean-Karl Beron, tél : (16) 74.53.22.80.

☐ **Tarbes.** Le club *Stratégies et Sortilèges* s'ouvre au jeu d'histoire. Tous renseignements auprès de Pascal au (16) 62.93.35.63.

☐ **Verrières le Buisson.** *Les Fils d'Ariane* est une association qui organise un grandeur nature toutes les trois semaines. Tous les thèmes sont abordés avec une préférence pour la période contemporaine. Au programme des prochains mois : Seldicat — le secret de la pyramide : 1 er avril ; Amicalement impossible — au service secret de sa majesté : 22 avril ; Les nouveaux messies — naissance d'une religion : 20 mai ; Peste noire — le péril bactériologique : 10 juin ; Les investigateurs des ténèbres : 24 juin, etc. Tous renseignements à Les fils d'Ariane, 58 rue de Paris, 91370 Verrières le Buisson. Tél : (1) 69.81.74.46.

La liste des clubs 3615 CASUS rubrique CLU

boutiques

MANITOBA (Canada)

Le gérant de la boutique *Pendragon Games* aimerait bien avoir des contacts avec les joueurs de rôle français, et notamment avec les pratiquants de grandeur nature (il aimerait des cassettes vidéo). Les Canadiens peuvent se rendre à Pendragon Games, 340 Ellice Avenue, Winnipeg, Manotiba, Canada, R3B 34A. Un dernier renseignement : he doesn't speak french.

MEAUX

Nouvelle boutique *Cellules Grises* au 67 rue du Faubourg St Nicolas, Meaux.

MELUN

Nouvelle boutique *Cellules Grises* au 5 rue Guy Baudoin, 77000 Melun. Tél : (1) 64.09.21.36.

TOULOUSE

Le Korrigan est une boutique de jeux de simulation qui ouvre au 22 rue des 7 troubadours, 31000 Toulouse.

FRANCE

La société *In'Dys* fait de l'importation de jeux de rôle et de wargames pour les boutiques. Catalogue complet et renseignements au 29 rue des Allemands 57000 Metz. Tél : (16) 87.75.43.05

QU'EST-CE QUE TU FABRIQUES ? IL Y A ENCORE LA PAGE COURRIER À PRÉSENTER, ET LES TÊTES D'AFFICHE, ET...

GNNN...



Au marché ce matin...

lise et ne parle plus que de lui : essai, errata, nouvelles bestioles et j'en passe. Chacun son truc, pourquoi pas WLJDRF ? **L'Antre du Dragon nº 6,** reste quant à lui fidèle à Légendes, sous toutes ses formes, avec scénarios et aides de jeu et aussi une larme furtive versée sur le sort de cette grande gamme un peu déchue. **Le Sorcier des Abîmes nº 4,** avec plein de BD, des aides de jeu (un vrai château et un imaginaire vaisseau spatial) et un scénario AD&D ; semble bien portant mais se plaint de carence de rédacteurs, maladie presque incurable par les temps qui courent.

Les cahiers ludiques nº 2, arrivent à plagier (même bien !) un certain Kroc le Bô et présentent la particularité de ne parler d'aucun jeu en particulier mais donnent des infos, des interviews et quelques critiques virulentes. Sujet général : le monde du jeu dans son ensemble.

La Gazette du Troll Bossu nº 5 & 6, c'est un peu d'infos internes du club du même nom, un peu de développement d'un monde à eux (Gor), quelques mini-articles tous azymuths, le tout en bonne santé ludique. Tiens, un gros morceau, **Lois & Chaos nº 3.** Ouvertement amoureux de RQ et du JdR, mais plutôt quand le jeu en question vient de chez Chaosium. Ne pas leur parler d'AD&D, ça leur donne des boutons... ou alors sous forme de campagne style DragonLance. A part ça, les articles et les scénars (RQ, AdC, Stormbringer) tiennent la route et les BD sont carrément du niveau des meilleures, c'est dire ! A l'opposé maintenant : **Dragons & Dentés,** nº 2. Hors AD&D, point de salut, c'est une sorte de cri de guerre latent. On y trouve un scénario et des aides de jeu, un peu d'humour, merci TSR, à plus tard. **Eniz nº 4,** le fanzine qui se mouille, nous apprend à jouer à Blood Bowl dans l'eau et surtout sous l'eau. Dommage que les BBB en soient exclus pour cause de rouille (ben, et les sous-marins alors, c'est fait en quoi ?). Plein de bonnes idées à jouer.

Les deux fanzines qui suivent sont entièrement réalisés en PAO. L'un est un généraliste, sous couverture couleur, c'est **Meluzine nº 5.** Il est rempli d'infos, d'articles divers (essai Warhammer JdR, jeu par correspondance) mais aussi de pavés théoriques (la magie dans C&S, la typologie structurale des scénarios... aaargh) et de scénarios bien « frappés » (médiéval fantastique multijeux, Bushido). J'ai l'air de me moquer, mais c'est bien fait et j'aime assez. L'autre est le type même du spécialiste, c'est **Feerik nº 3,** le bulletin de la Faculté des Etudes Elfiques. Tout le savoir du monde fabuleux de Tolkien à portée de main, de la « géopolitique numénoréenne » au « glossaire de la langue des Elfes Verts d'Ossiriand au Premier Age », cela peut laisser rêveur... Est-ce que ce n'est pas se priver du plaisir de lire et relire ces chefs-d'œuvre que de vouloir les intellectualiser à ce niveau ? Je me le demande...

A l'étranger francophone, **Ludozine nº 4** et **Ludozine nº3** nous apprennent que la Belgique ludique se porte bien, qu'il pleut et que c'est normal, et **Hexagone, vol. 1, nº 4,** leur répond que chez eux, à Montréal, tout est pour le mieux, même en plein hiver, avec -25 ºC dans les rues abritées du vent.

Ne pas partir sans mentionner **Celephais,** hors-série de l'Ordre Esotérique des Disciples du Maître de Providence. Rien que le nom déjà fait frémir ! Ce sont des fanas de Lovecraft, qui s'essayent à écrire comme leur maître à penser. Le commentaire est à peu près le même que pour Feerik, le frisson en plus.

Et le jeu par correspondance ? Ca va merci. Ses fanzines réguliers sont les plus réguliers (je me répète, moi ?) du monde. C'est peut-être l'habitude d'écrire et l'entraînement à être à l'heure pour envoyer ses ordres qui veut ça. En bref, **Vopaliec nº 44 & 45, Trahison nº 16, Triumvirat nº 38** et **Mach die Spulh ! nº 54** sont tous environ 2/3 comptes rendus de parties et arbitrage, 1/3 infos, essais sur des jeux et courrier des lecteurs. Contrairement aux récoltes précédentes, rien ne m'a particulièrement frappé cette fois-ci.

Vous l'avez compris, je ne suis pas très diplomate, je préfère le jeu de rôle, d'ailleurs j'y retourne, rendez-vous au salon !

André Foussat

1) Approximativement Lewis Carrol, de très loin, mais ça doit vouloir dire que le fanzinat se porte comme un charme (NdT).

Adresses des petits derniers

A la taverne du Dragon Maboul, J. Démoustier, 19 rue E. Zola, 47510 Foulayronnes.
Pleine Lune, F. Pernet, Les Marrionniers, 74580 Viry.
AD&D news, La Compagnie Céleste, Ph. Bouvier, 23 rue Joliot Curie, 93100 Montreuil.

Les coordonnées des Fanzines
3615 CASUS
rubrique CLU + choix FA

En direct de la rédaction

T'AS VU ÇA ?! UN NUMÉRO SANS KROC ! C'EST DINGUE !!

BEN OUAIP !... À QUI ON VA METTRE DES CLAQUES, ALORS ?...

Kroc-le-Bô pris en otage ?



L'inconcevable peut parfois arriver : il n'y a pas de page de Kroc dans ce numéro ! Le motif lui vaudra toutefois les circonstances atténuantes : Bruno Chevalier et Thierry Ségur engageaient ce mois-ci le sprint final pour terminer la suite de *la Saison des Cendres, Le pays des Songes*, tome 2 des *Légendes des Contrées Oubliées*. L'album sortira mi-avril chez Guy Delcourt, et le dessin de couverture, que nous vous présentons ici, fera l'objet d'une affiche 60x80.



A propos du Polikarpov I-16...

Il s'est glissé une petite erreur de fabrication dans la fiche de l'avion pour Air Force (Casus Belli 49, p.99). Les habitués du jeu auront rectifié d'eux-mêmes. Pour les autres, dans le cadran « Manoevrability Requirements », il faut « descendre d'un étage » (déplacer vers le centre du cercle d'un cran) tous les indicateurs de half-loop (en pointillé noir). Enfin, il y a un indicateur de half-loop à rajouter dans la 3e colonne pour l'altitude « 4.9 ».

Les Lettres Choisies sont reportées en pages 102-103

36 15 CASUS

Les chroniques miniteliques de Joe Casus

Notre service minitel va bientôt avoir un an. Nous lui consacrons désormais une rubrique qui vous tiendra au courant de tout ce qui se trame sur 36 15 CASUS. A l'heure où nous vous préparons une petite révolution minitelique, faisons un petit bilan...

Premier épisode : et si nous faisions un service minitel ?

Tout le monde était d'accord sur ce point : un numéro de Casus Belli tous les deux mois, ce n'est pas assez ! Comme il n'était pas question que notre magazine devienne mensuel (dans un proche avenir, en tout cas), nous avons décidé de créer un service 36 15 CASUS, afin de rester en contact permanent avec vous. Evidemment, nous ne voulions pas faire comme les autres... il nous fallait un service de qualité ! Nous avons donc établi une liste de tout ce que nous souhaitions (rapidité, présentation, sujets des rubriques, etc.) et nous sommes partis faire le tour des centres serveurs (les gens qui centralisent l'informatique des services minitel). Au bout de quelques mois de quête, nous avons fini par trouver un partenaire « idéal ». Après signature des contrats, 36 15 CASUS fit enfin son apparition sur la mini-lucarne téléphonique...

Deuxième épisode : des lendemains qui déchantent...

36 15 CASUS a très vite connu un succès qui correspondait à notre attente. Chaque jour, des centaines de lecteurs se retrouvaient pour discuter, débattre, nous poser des questions, trouver des joueurs, vendre et acheter des jeux. Nous étions enthousiastes, mais certains détails auraient dû nous inciter à la prudence... Notre centre serveur, ce partenaire « idéal » des premières heures, se montrait en effet de plus en plus lent à réaliser les programmes des rubriques que nous désirions. Car nous étions ambitieux. Nous voulions exploiter toutes les possibilités du minitel. Dès septembre 88, nous avions prévu de vous proposer la première véritable rubrique de jeu par correspondance de l'univers du 36 15. On nous avait promis que tout serait prêt pour la fin de l'été et puis... rien.
Malgré nos injonctions, nos prières et nos suppliques, notre partenaire « idéal » faisait de plus en plus la sourde oreille, alors qu'apparaissaient régulièrement des défauts bizarres dans le fonctionnement du service. C'est en novembre que nous touchâmes le fond : notre centre serveur, sans nous avertir (évidemment), changa l'ordinateur sur lequel fonctionnait 36 15 CASUS. Résultat : trois semaines de délire au cours desquelles les connectés entraient — de temps en temps — directement dans le programme informatique du service ! Notre moral fut alors au plus bas, et nous envisagions très sérieusement de fermer 36 15 CASUS et de ranger ce projet dans le dossier des affaires classées...

Troisième épisode : du nerf, que diable !

Et puis non ! C'était trop bête d'abandonner la partie comme ça ! Alors nous nous sommes ressaisis et nous avons commencé à chercher un nouveau partenaire idéal, un vrai. Comme nous étions « échaudés », nous avons pris cette fois tout notre temps pour trouver enfin les informaticiens compétents que nous cherchions depuis si longtemps. C'est pourquoi, aujourd'hui, 36 15 CASUS a été confié à de nouveaux développeurs. Le service est d'ores et déjà en train de changer radicalement.

Quatrième épisode : souvenirs, souvenirs.

Depuis l'ouverture de notre service minitel en juin 88, nous avons connu bien des choses étonnantes. D'abord, nous avons été surpris par le niveau des débats auxquels vous vous livriez sur les murs. Les wargameurs n'hésitaient pas à parler de géopolitique comme des spécialistes et les rôlistes témoignaient d'une véritable volonté d'améliorer constamment la qualité de leurs parties. Bien sûr, nous avons aussi été visités par des importuns : pirates, obsédés sexuels, ringards et anarchistes. Mais ils ont été exceptionnellement rares. Par contre, nous avons aussi constamment été soutenus et encouragés par toute une cohorte de passionnés, dont les noms mille fois mis à l'honneur par le Barbare*, mériteraient d'être gravés dans le marbre : Dinedhel Gilman, Marguendri (qui collabore depuis à notre section wargame), Tola, Dragon Laonnois, Thoronthin, Slayer, Blizzard, Vishnou, Moonraker, etc. A eux tous — et à tous ceux que j'oublie — je veux encore une fois adresser un grand MERCI ! Ils ont été de véritables pionniers et ont édifiés des fondations sur lesquelles sera construit le nouveau 36 15 CASUS.

** Dans sa rubrique sur 36 15 CASUS, le Barbare Déchaîné tient un « Panthéon » hebdomadaire dans lequel sont recensés les cinq connectés les plus sympathiques du moment.*

le 29 mars 1989, ouverture du nouveau serveur 3615 CASUS.

Ce qui va changer :
Vous ne serez plus obligés de taper un pseudo pour consulter des écrans d'actualité, mais seulement si vous désirez communiquer. Nos excuses à ce propos: on vous demandera votre pseudo chaque fois que vous reviendrez dans la partie communication. Cette petite contrainte disparaitra après environ six semaines.
Les rubriques sont regroupées en cinq chapitres:
- **INF**ormation (**NOU**veautés, écrire à la **RED**action, les **TRI**bunes de CB).
- **DEC**ouverte (découvrir ce que sont les jeux).
- **COM**munication (**MES**sagerie, **BAL**: Boîtes Aux Lettres, **PA**: Petites Annonces).
- **MUR**: murs d'opinions sur **JDR**: Jeux de Rôle, **WAR**: Wargames, **JDP**: Jeux de Plateau, **FIG**: les figurines pour jeux de rôle, **HIS**: pour le jeu d'histoire avec figurines).
- **SER**vices (annuaire des **CLU**bs, **CAL**endrier des manifestations).

A noter: en MUR, nous avons séparé la figurine historique et la figurine destinée au jeu de rôle.
La rubrique RED vous offrira désormais d'écrire soit en privé (question et réponse personnelle) soit en public (question et réponse consultables par tous, comme dans le courrier des lecteurs).

ET VOICI LE...

FROUTCH

VEUILLEZ ACCEPTER NOS EXCUSES POUR CET INCIDENT TECHNIQUE INDÉPENDANT DE NOTRE VOLONTÉ.

CONCOURS
Denoël & Casus Belli
"Gagnez un voyage en Ambre"

Les réponses sont arrivées très vite pour ce concours. Voilà ce que vous deviez répondre :
1) Royaume d'Ombre et de Lumière.
2) TristeLune est le compagnon d'Elric de Melniboné.
3) Les hommes-machines contre Gandahard, de Jean-Pierre Andrevon.
4) Les flammes de la nuit, de Michel Pagel.
5) Konnar le Barban.
6) Gene Wolfe, avec le cycle du Nouveau Soleil (1er volume : L'ombre du bourreau).
7) Route de la gloire.
8) Eric John Stark
9) Fritz Leiber, dans le cycle des épées.
10) Lin Carter, L. Sprague de Camp, Poul Anderson, A. Offut et Bjorn Nyberg.

● Les trois personnes qui gagnent la série complète des Princes d'Ambre sont : Pierre Petit (St Maur des Fossés), Erwann Caillarec (Basse-Goulaine), Franck Dusson (St-Etienne).

● Les dix gagnants du titre *Les Neufs Princes d'Ambre* sont :
Marc Dupire (Paris), Gilles Bonnet (Stains), Philippe Le Bihan (Carhaix), Joël Rousseau (Aytré), Thierry Bosch (Billère), Jean Legrand (Montfleury), Bruno Veisseyre (Enghien), Stéphane Ocher (L'Aigle), Jean-Claude Outrequin (Dunkerque), Dominique Richard (Chartres).

CONCOURS
Prince August & Casus Belli
"Dessinez VOTRE figurine"
(suite et fin...)

Le gagnant édité!

L'an dernier au Salon des Jeux de Réflexion, sur le stand Prince August, étaient exposés les gagnants et quelques uns des meilleurs dessins de notre concours. Cette année, c'est en plomb et en os que vous découvrirez *Shan'Ra le Gladiateur*, création donc de notre lecteur Vincent Duclos, de Montbelliard.



TATOU
A la recherche des adresses perdues

Les éditions Oriflam nous signalent qu'à la suite de problèmes informatiques, le fichier des adresses des abonnés de Tatou a été endommagé. Les abonnés sont donc invités à écrire à Oriflam, 132 avenue de Marly, 57158 Montigny-les-Metz. (Pour les petits malins : les adresses ont disparu, mais pas le nom des abonnés).

THRIATLON 89

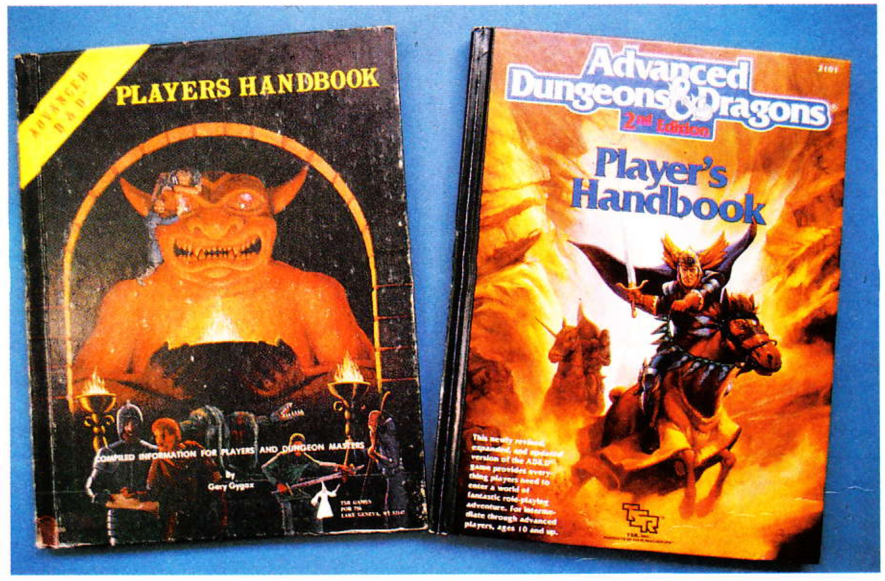
Mille excuses au...

... gagnant du tournoi Les Aigles dont le nom n'est pas Mr. Fréville mais Mr. Frealle !

en avant-première

Advanced Dungeons & Dragons

2e édition



Entre l'ancienne et la nouvelle édition...

Préambule

Cet article suppose que vous connaissez déjà AD&D, ce qui est le cas de la grande majorité d'entre vous. Attention, il ne s'agit pas d'un compte rendu exhaustif des modifications. Nous avons reçu le « Player's » avant même sa sortie aux USA et si nous avons pu le compulser à loisir, il a été évidemment impossible de faire de longues parties de test. De plus, nombre de règles sont encore à venir dans le Dungeon Master Guide (prévu en mai). Signalons enfin que cette édition est en anglais, ce qui justifie que nous nous adressions à des « spécialistes ». La traduction française est attendue pour la fin de l'année 89.

De la nécessité de clarification

S'il est un point reconnu à propos de la première édition d'AD&D, c'est le nombre de ses contradictions. Le Player's Handbook (PH) avait été conçu comme une extension du système Dungeons & Dragons (d'où le terme Advanced), avant que le Dungeon Master Guide (DMG) n'indique que le jeu serait indépendant. Il aurait alors pu prendre un autre nom (et éviter des confusions) mais il garda le même.
En lisant ces ouvrages vénérables, il est facile de remarquer que Gary Gygax n'était ni maquettiste, ni même ordonné. Et on admire parfois plus le Maître de Donjon pour son habileté à retrouver une règle dans le capharnaüm du DMG que pour sa gestion du jeu.
De plus, de nombreux points de règles étaient obscurs et parfois même contradictoires (dans le DMG on peut lire à la fois qu'une armure magique ne pèse rien, et ailleurs qu'elle pèse la moitié du poids normal).
Il manquait aussi cruellement certains mécanismes de jeu (vie de tous les jours, compétences spécifiques). Ces éléments sont venus par la suite, dans des suppléments, mais ces règles étaient-elles « officielles » ou seulement des palliatifs optionnels ? Sans compter que l'on passait de l'achat de trois volumes relativement chers à celui de onze livres de prix conséquent. Ne serait-ce que pour ces raisons, une deuxième édition était indispensable.

De l'opportunité du changement

Pourtant, on ne se défait pas facilement d'habitudes de jeu et les joueurs d'AD&D ont fait clairement comprendre à TSR qu'il fallait que la 2e édition soit « compatible » avec la 1ère, sous peine d'abandon. Cette version a donc été compilée par des créateurs de TSR (Gary Gygax n'y travaillant plus, n'est pas intervenu sur le jeu) d'après le Player's Handbook, le Dungeon Master Guide et l'Unearthed Arcana (UA). Il y a bien sûr quelques règles nouvelles et aménagements que nous allons découvrir, mais le plus important, c'est que presque toutes les modifications sont celles que les joueurs pratiquaient déjà depuis de nombreuses années (ne serait-ce que le jet sous une caractéristique).

Les changements ont consisté à :
— clarifier et mieux présenter les règles existantes ;
— ajouter des règles indispensables ;
— modifier les règles jugées inopportunes ;
— créer des règles tout à fait nouvelles.
A la suite des premières lectures, on peut dire que ce nouveau Player's est une grande réussite. La plupart des transformations vont dans un sens logique, agréable et compatible.
Même si AD&D ne plaît pas à tout le monde, on a gardé ce qui en faisait sa spécificité, c'est à dire : la découpe en classes de personnages complémentaires, la notion de montée de niveau, les alignements.
Enfin, le monde et la simulation sont toujours aussi peu réalistes et cohérents. Heureusement dirais-je, puisque c'est l'aspect « auberge espagnole » où tout le monde fait ce qu'il veut, qui a toujours le plus séduit les joueurs.
Les commentaires qui vont suivre sont vus sous l'angle de quelqu'un qui cherche la moindre anicroche, les petits détails. Car malgré tout, on ne se débarrasse pas de huit années de pratique assidue.
Vous trouverez donc ci-après un résumé des plus notables remaniements, suivi d'un relevé « au fil des pages » des différences diverses. Elles sont parfois anodines, parfois importantes. Et j'ai dû en oublier pas mal dans cette première approche. Mais je pense que cela vous donnera une idée plus précise des types de changements intervenus.

Clarification et présentation

Le Player's Handbook est gros (256 p.) mais il intègre de nombreuses règles autrefois comprises dans le DMG. La couleur a fait son apparition, un index permet de se retrouver facilement, et les chapitres indiquent clairement de quoi il est question. Aucun rapport avec le fouillis précédent. Quelques reproches toutefois : la couverture n'indique pas vraiment quel genre de jeu est AD&D, et surtout, si les illustrations intérieures sont nombreuses, elles ne sont ni en rapport avec le texte ni particulièrement intéressantes (le magicien qui lançait le sort Dancing lights dans la 1ère édition n'était peut-être pas réussi, mais au moins il correspondait à la page de règle décrivant les sorts de 1er niveau).
Les règles sont quant à elles nettement mieux écrites et expliquées, mais pèchent par manque de relecture par endroit ou simplement de logique ailleurs. Un tableau sur l'ajustement du charisme par rapport aux races devrait paraître page 20, il n'y est pas. Il manque la moitié du sort Friends (ouf : c'est le même que celui d'avant). Plus gênant : la description est privilé-

giée au détriment de la règle, ce qui est un comble. Les deux exemples les plus évidents :
1) « Un magicien ne peut porter d'armure... » plus loin : « un magicien elfe avec une armure de chaîne elfique peut lancer des sorts ». Cela est-il dû à sa race, à son armure, ou à la combinaison des deux ?
2) Un barde lance des sorts grâce à un livre de sorts. Il n'a pas forcément le Read magic. Ce Read magic permet de lire les parchemins magiques. Cela veut-il dire que les magiciens peuvent maintenant lire les livres de sorts des autres sans Read magic ? Cela semble être l'intention des nouvelles règles mais on aimerait que cela soit spécifié.
Enfin, pour en terminer avec les petits reproches, j'aurais aimé moins de naïveté dans la description de certaines compétences. Ainsi s'il est obligatoire d'avoir un professeur vivant pour apprendre une langue vivante et l'écrire, on peut apprendre à PARLER une langue morte pour laquelle il n'existe plus que de rares parchemins (que ceux qui arrivent à parler égyptien en lisant les hiéroglyphes me fassent signe).

Ce qu'ILS ont changé

C'est l'un des premiers jeux de rôle et c'est toujours le plus joué au monde. Pourtant, depuis 1978, de nombreux suppléments ont vu le jour, ajoutant sans cesse des modifications parfois importantes aux règles, sans pour autant que les contradictions flagrantes de la 1ère édition soient levées. Depuis bientôt trois ans, le projet d'une seconde édition était dans l'air. Elle est enfin là... Répondra-t-elle à nos attentes ?

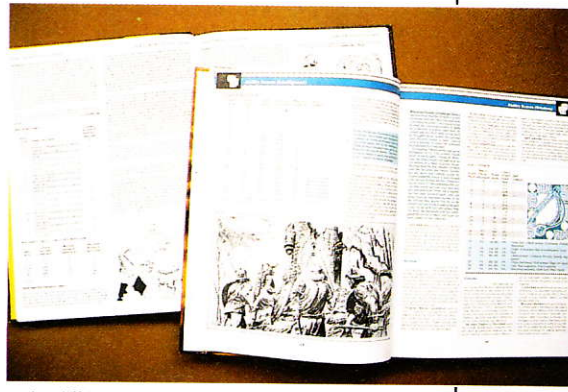
Ajouts de règles indispensables

L'ajout majeur était déjà dans l'Unearthed Arcana et l'Oriental Adventures : la création de compétences basées sur une caractéristique. Le fait de posséder une compétence permet soit de réussir automatiquement l'action, soit de faire un jet de dé sous la caractéristique en rapport. Le personnage a droit à un certain nombre de points de compétences lorsqu'il atteint des niveaux fixés à l'avance (en fonction de sa classe). Ces points permettent d'acquérir une nouvelle compétence ou d'en améliorer une déjà acquise. La valeur d'achat dépend à la fois de la compétence et de la classe du personnage. Les compétences concernent aussi bien l'apprentissage des langues que la confection d'armures en passant par les premiers soins (hé oui), la pêche, l'orientation, la chasse, le combat *dans le noir. Bien qu'optionnel, ce système est* une vraie réussite et presque toutes les classes de personnages en ont besoin. Je vous conseille donc fortement de l'utiliser.

Modifications de règles

● Le plus gros changement concerne le chapitre du combat. Tout a été revu. Le segment disparait. A l'intérieur de chaque round de combat, on tire l'initiative et les actions se déroulent dans cet ordre, sans mesure de temps précise. En ce qui concerne les sorts courts (moins d'un round), leur temps de préparation est un modificateur à l'initiative. On pourrait ajouter l'usage du THAC0 (To Hit AC 0), les ajustements suivant le type d'armure et non plus la classe d'armure, etc. Comme tout a changé, et en bien me semble-t-il, je ne détaillerais pas plus.
● Toutes les règles sur le mouvement et l'encombrement ont été revues. Elles ne sont pas toujours très réalistes mais semblent réellement jouables.
● KOLOSSAL changement : les points d'expérience sont donnés au groupe qui réussit sa mission, au guerrier qui combat, au clerc qui convainc, au magicien qui lance ou cherche des sorts, au voleur qui vole. Les modes de calcul seront donnés dans le DMG mais on s'éloigne semble-t-il du « Search & Destroy » du premier système.
● Toutes les portées des sorts ont changé. Il n'y a plus de différence entre intérieur et extérieur. Les valeurs sont restées les mêmes en général, mais elles sont indiquées en yard (0,91 m ≈ 1 m) et non en pied. Les magiciens peuvent donc rester un peu plus en retrait (le Magic missile passe d'une portée de 18 m à 60 m par exemple).

● Les sorts ont presque tous été réécrits. Je me permets de trouver ce changement inopportun. Il suffisait de préciser, quand deux interprétations étaient possibles, laquelle était la bonne plutôt que d'en inventer une troisième ! Un exemple : une personne invisible peut maintenant ramasser un objet et le rendre invisible en le cachant dans ses vêtements. Comme ces changements sont la règle plus que l'exception, on peut dire que les magiciens 1ère et 2e édition *sont incompatibles, puisqu'ils ne lancent plus les* mêmes sorts. C'est d'autant plus vrai pour les joueurs habitués à certaines tactiques ou combinaisons sorts/attaques des guerriers. Attention aux morts violentes de ceux qui n'auront pas enregistré ces changements.
Quelques changements : le Magic missile est limité à cinq missiles, le Find familiar ne donne plus de familiers exceptionnels, l'Identify n'a plus les mêmes composants, l'Affect normal fire ne joue plus sur la consommation d'huile, le Protection from evil empêche les dominations mentales, etc. ; et je n'en suis qu'à la moitié du 1er niveau...
● Comme les illusionnistes et les druides ont été modifiés (voir liste des changements), leurs sorts ont été intégrés dans les listes générales. Autant cela est bien fait pour les druides, autant le report des sorts d'illusionniste à niveau équivalent déséquilibre à mon avis le jeu (on aurait dû augmenter presque tous ces sorts d'un niveau au moins, pour qu'ils soient de force comparable aux sorts dits « normaux »).
● De manière générale, la création de nouveaux sorts de magicien qui duplique des sorts ou pouvoirs de clerc (contrôle des mort-vivants par exemple) à des niveaux inférieurs me semble toujours aussi stupide. AD&D est plus un jeu qu'une simulation, et la nécessité d'équilibrer les classes est primordiale.
● A zéro point de vie, on est définitivement mort. Plus de coma jusqu'à -9. Autant dire que la mortalité au premier niveau va grimper de 30 à 80 %. Heureusement, il parait qu'après les cris horrifiés de ceux à qui ont a montré cette règle, le DMG reviendra sur ce point de règle et permettra à nouveau, en option, la chute jusqu'à -9 pts de vie.
● Il n'y a plus de pouvoirs psioniques. Ils seront peut-être intégrés sous forme de supplément, mais pas avant deux ans au moins.


...la différence n'est pas qu'à l'extérieur.

Création de nouvelles règles

● Le changement principal concerne les classes de personnages. Il n'y a plus désormais que quatre groupes : Warrior (Guerrier), Wizard (Magicien), Priest (Prêtre) et Rogue (Escroc/filou). Chacune comporte une classe généraliste (Combattant, Mage, Clerc et Voleur) et plusieurs de spécialistes (Paladin, Druide, etc.).
● En ce qui concerne les guerriers et voleurs, peu de changements (voir liste plus loin).
● Le pouvoir des prêtres peut s'exercer dans 16 sphères d'influences : All (sorts communs à tous les prêtres), Animal, Astral, Charm, Combat, Creation, Divination, Elemental, Guardian, Healing, Necromantic, Plant, Protection, Summoning, Sun et Weather.
Une divinité donne des accès majeurs à certaines sphères (tous les sorts sont permis), mineurs à d'autres (sorts de niveaux 1 à 3 seulement) et interdit l'accès à certaines sphères.
Il est tout à fait permis au DM de créer d'autres sphères, suivant les mythologies abordées. Un truc utile pour les possesseurs du Legend & Lore : servez-vous des Spheres of Control (ce qui prouve que l'idée de cette règle avait déjà germée depuis longtemps).
● Les magiciens peuvent appartenir à 9 écoles de magie : Alteration, Illusion, Enchantement/charm, Conjuration/summoning, Abjuration, Necromancy, Invocation/evocation, Greater Divination et Lesser Divination, la dernière étant une école mineure ouverte à tous.
Chaque école a une exigence de race et nécessite des caractéristiques spéciales (comme un minimum de 16 en Charisme pour les Enchanteurs). Elle donne un sort de bonus par niveau, des chances plus importantes d'apprendre ou de rechercher des sorts dans sa spécialité, elle interdit certains sorts en opposition et SURTOUT les objets magiques qui dupliquent des effets de sort en opposition (attention au Wish donc pour les « Devins » et les « Invocateurs »).

Tout est pareil, tout a changé

Enfin, voici comme promis une liste des changements mineurs et majeurs relevés, avec quelques mots d'explication. J'en profite pour faire un appel aux lecteurs. AD&D est toujours le jeu le plus joué en France. Pensez-vous vous mettre à la deuxième édition, voulez-vous que nous vous aidions dans son approche comme nous l'avions fait en son temps pour la première édition ? Nous lirons tous vos courriers ou vos contributions au mur du service minitel 3615 CASUS. Merci.

Dans cette liste, nous avons estimé que les apports de l'Unearthed Arcana faisaient déjà partie de la 1ère édition et non pas de la seconde.

CRÉATION DU PERSONNAGE

Méthode de génération des caractéristiques
Il y a une méthode supplémentaire de création des personnages (méthode V).

Généralités
Les ajustements pour les valeurs de 1 ou 2 des caractéristiques principales sont donnés.

Force
Les poids sont donnés en livre (0, 5 kg). Il n'y a plus de poids pour les pièces (à venir dans le DMG).
Une nouvelle caractéristique secondaire est ajoutée : Maximum Press, qui donne le poids maximum que l'on peut soulever à bout de bras.
Open Door : les scores sont donnés sur un dé 20 au lieu d'un dé 6.
Bend Bars : les ajustements sont presque pareils (99 % au lieu de 100 % pour 24 et 25 de Force).

Dextérité
Création de la caractéristique secondaire Missile Attack Adj. qui est égale à Reaction Adj.
Les bonus à 18 de Dextérité ont changé : +2/-4 au lieu de +3/-4.
Les ajustement aux talents de voleur ne sont indiqués que jusqu'à 19. Il faut donc encore le Legend & Lore ou le Monster Manual II pour avoir les ajustements supérieurs.

Constitution
Pas de différence.

Intelligence
Le nombre de langages supplémentaires devient aussi le bonus sur le nombre de compétences.
Il n'y a plus de minimum de sorts, mais le maximum est le même.
La table d'apprentissage de sorts est plus précise (elle varie à chaque valeur).

Sagesse
Pas de changement.

Charisme
La Loyauté et la Réaction sont adaptées pour l'usage du dé 20.

RACES

Il n'existe plus de demi-orques en tant que PJ.
Les autres races sont toujours limitées en niveaux, dont les valeurs seront indiquées dans le DMG. Par contre, toutes peuvent être Prêtre.
Les races n'ont pas automatiquement de langages supplémentaires, elles doivent les choisir en tant que compétences.
Les minima et maxima des caractéristiques pour chaque race sont valables avant tout ajustement, et ne sont plus appliqués après la création du personnage, qui peut ainsi devenir exceptionnel.

Humain. Pas de différence.

Elfes. Les divers elfes existent mais il n'y a pas de différences aux ajustements, qui sont les mêmes. Ils ne meurent pas de vieillesse (mais le peuvent de mort violente). On ne peut pas les « relever » mais on peut les « ressusciter ».

Nains. Comme les halflings, ils ont maintenant une chance que certains objets magiques ne fonctionnent pas sur eux (20 % sur certains objets). Leurs capacités souterraines ont un peu augmenté.

Gnomes. Nouveaux ajustements : -1 Sagesse, +1 Intelligence. Ils peuvent être bi-classé mais pas tri-classé. Comme les halflings, ils ont maintenant une chance que certains objets magiques ne fonctionnent pas sur eux (20 % sur certains objets). Leurs capacités souterraines ont un peu diminué.

Halfling. Malgré la possibilité d'être clerc, ils ne peuvent être que guerrier/voleur en multi-classé.

CLASSES DE PERSONNAGES

Il n'y a plus ni moine ni assassin (quoiqu'on puisse créer cette dernière classe sans trop de mal).
Il n'y a plus d'appellation de niveaux (comme acolyte, adept, etc.).
Les 10 % de bonus en XP sont valables pour toutes les classes si les « Prime Requisite » sont toutes ⩾ 16.
Les PNJ attirés à haut niveau par un PJ se retrouvent dans le PH au lieu du DMG.
Les bonus de points de vie de constitution ne s'appliquent que jusqu'à un certain niveau (9 pour guerrier, 10 pour magicien, etc.) Après, les PdV augmentent d'un nombre fixe et sans bonus.

Guerriers

Combattant (Fighter). Plus besoin de 7 en Constitution, seul 9 en Force suffit. Possibilité de se spécialiser dans des armes (plus en toucher et en dégâts).

Paladin. Plus besoin d'avoir 9 minimum en Intelligence. Montée en niveaux plus rapide (même table que le Ranger). Des précisions sur l'utilisation des sorts de clerc à haut niveau sont apportées. Plus de Protection from evil permanent mais une protection de -1 contre les attaques à 3 m autour du paladin.

Ranger. L'utilisation des sorts à haut niveau a été revue pour s'adapter aux nouvelles règles cléricales (plus de sorts de magicien). Capacités de voleur (Hide et Move). Règles de traque modifiées, possibilité de se battre à deux armes. Bref : nombreuses modifications.

Magicien

Un dé de vie en moins au maximum (10 au lieu de 11).

Mage. Le mage est un généraliste et les règles sont les mêmes qu'auparavant, à part les modifications du système de magie.

Spécialiste. L'illusionniste est présenté comme exemple de spécialiste.

Prêtre

Clerc. Le clerc est le prêtre qui a le plus d'accès majeurs (en fait les sphères interdites sont celles qui correspondent au druide : animal, plant et weather). On retrouve presque exactement le clerc 1ère édition (Turn undead, pas d'armes tranchantes, etc.).

Prêtre. Le dieu choisi détermine les accès majeurs et mineurs aux sphères d'influence, ainsi que le choix des armes et armures. Le pouvoir spécifique de tourner les mort-vivants peut être modifié en bonus d'attaque pour un dieu de la guerre, ou une immunité à la peur pour un dieu de la paix, etc.

Druide. C'est un spécialiste. Ces pouvoirs spécifiques recoupent ceux donnés dans la 1ère édition du PH et dans l'UA, avec quelques précisions supplémentaires.

Filou/escroc

Au lieu d'une progression équivalente pour tous les voleurs, ils ont un pourcentage à répartir entre leurs diverses capacités à chaque changement de niveau. Il n'y a plus de pourcentage 95 %.
Les modifications sur les armes et le port d'armure de l'Unearthed Arcana sont conservées.

Voleur. L'alignement est libre, hormis Bon Loyal. Le Find/remove traps s'applique aussi aux pièges magiques (mais avec moitié moins de chances de réussite). Il ne s'applique plus qu'aux petits pièges, pas aux grandes trappes. Précisions sur le dommage du backstab : on ajoute les bonus de Force, puis on multiplie et enfin on ajoute le bonus de magie de l'arme. Il est valable seulement à la 1ère attaque. Des précisions sont données sur la lecture des sorts magiques.

Barde. C'est en fait une nouvelle classe, différente de celle de la 1ère édition. Possibilités de Climb walls, Detect noise, PickPocket et Read Languages. Plus des capacités de magicien à partir du 2e niveau. Pas de backstab, mais influence sur les gens. A lire pour en savoir plus.

MULTI-CLASSES

Pas de changements, à part que les magiciens spécialistes ne peuvent être multi-classés (sauf gnome illusionniste/voleur). Et que l'armure est interdite aux magiciens multi-classés.

Bi-classe. Pas de changement.

ALIGNEMENT

Seul changement : il n'y a plus de langage d'alignement.

ARGENT

Changement de la monnaie
1 GP= 10 SP au lieu de 20.

Changement de prix
Le prix des armures de haut de gamme augmente (Banded : de 90 à 200 GP). Les flasques d'huile/molotov passent de 1 à 10 GP. Les rations sèches augmentent, etc. Les prix des services communs : auberge, bain, messager, etc., sont plus détaillés.

Conservation
Le petit chapitre sur la façon de conserver son argent (convertir, achats mobiliers, etc.) est bien utile.

Changeurs
La frappe des monnaies varie suivant les pays. Un changeur prend une petite commission (dixit le PHB) de 10 à 30 %. Heureusement qu'il ne prend pas de grosse commission !

ENCOMBREMENT

Règles sur le temps pour mettre ou retirer une armure.

MAGIE

Maximum de sorts. Il n'y a plus de nombre de sorts minimum. Ce qui veut dire que l'on fait le test d'apprentissage au fur et à mesure que l'on trouve les sorts. Une fois le maximum atteint, on ne peut plus apprendre de sorts SAUF ceux que l'on crée soi-même.
La mémorisation d'un niveau de sort prend 10 mn au lieu de 15. Le temps de repos avant mémorisation sera indiquée dans le DMG (mais en lisant la page 86, il semble que les durées resteront les mêmes).

Illusions. Un chapitre entier explique comment jouer les illusions (notamment celles simulant des actions mortelles). On en avait bien besoin.

Prêtre. Le mécanisme d'obtention des sorts, et lesquels sont mémorisables est bien expliqué. Mais en combien de temps ? Cela sera-t-il précisé dans le DMG ou laissé à l'appréciation du DM ?

Recherche de sort. Quelques détails sont donnés, mais tout sera dans le DMG.

Précisions. Des précisions sur les durées de sorts, les sorts réversibles, l'arrêt des sorts, les saving throw, sont donnés.

Sorts disparus dans la 2e édition : Predict weather (Dr 1), Feeblemind (Dr 6), Finger of death (Dr 7), Paralyzation (Ill 3), Dispel exhaustion (Ill 4), Alter reality (Ill 7), Push (Mg 1), Write (Mg 1), Spiritwrack (Mg 6), Cacodemon (Mg 7).

Sorts ajoutés dans la 2e édition (non compris ceux de l'UA) : Cantrips (Mg 1), Chill touch (Mg 1), Detect undead (Mg 1), Glitterdust (Mg 2), Summon swarm (Mg 2), Hold undead (Mg 3), Detect scrying (Mg 4), Enervation (Mg 4), Free action (Cl 4), Illusionnary wall (Mg 4), Domination (Mg 5), False vision (Mg 5), Seeming (Mg 5), Control undead (Mg 7), Finger of death (Mg 7), Spell turning (Mg 7), Screen (Mg 8), Foresight (Mg 9).

Et il y en aurait encore beaucoup à dire...

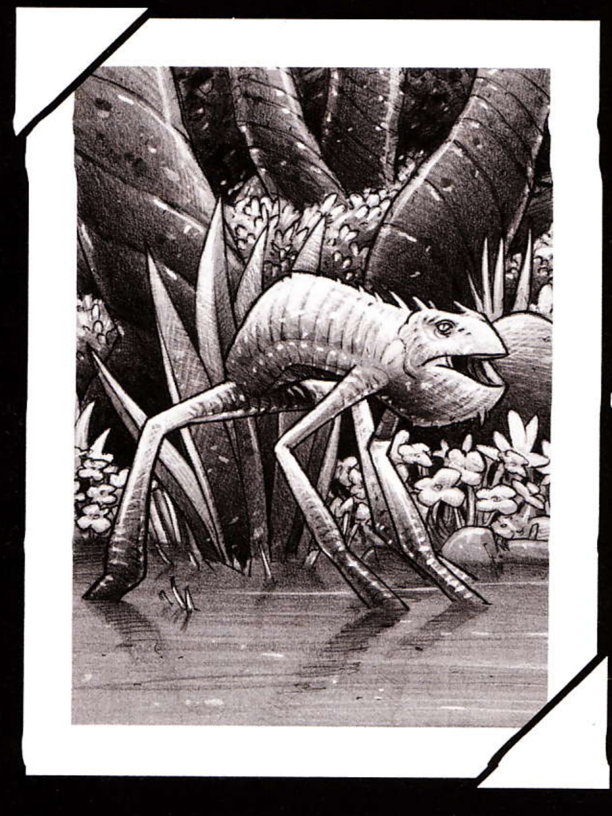
Pour finir : les suppléments prévus

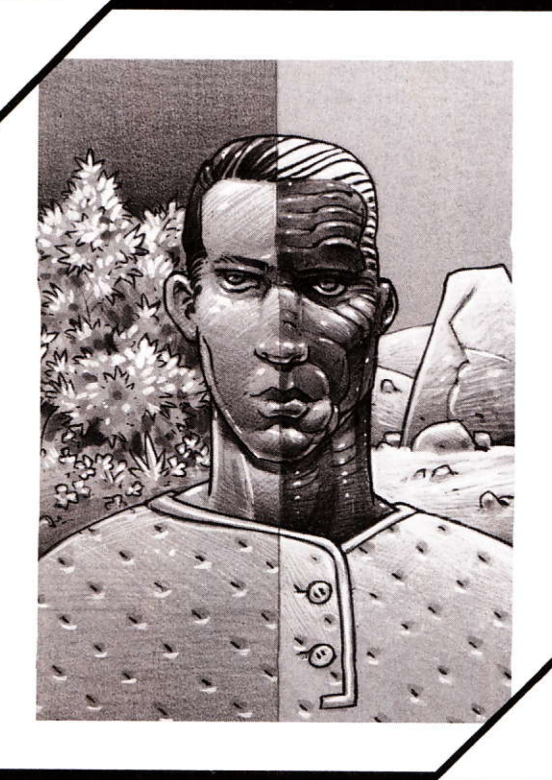
Le Dungeon Master Guide en juin, le Monstrous Compendium volume one (l'équivalent du Monster Manual I) en juillet — les volumes suivants en fin d'année —, le Dungeons Master's Screen en août, les feuilles de personnage en septembre (pourquoi si tard ?). La révision de Battlesystem en décembre.
Puis viendront quatre suppléments : the complete fighter manual (décembre), the complete thief manual (janvier 90), the complete cleric manual (février 90) et the complete wizard manual (mars 90). Ces livrets détailleront les spécialités, les objets magiques particuliers, les tactiques. Bref : l'indispensable et le superflu.

Pierre Rosenthal

ATHANOR
LA TERRE DES MILLE MONDES

Iguane-échassier (Everglades, juin 2306)





Extraits d'un carnet de voyage retrouvé près d'une statue de l'île de Pâques, et ayant vraisemblament appartenu à un Compagnon de Janus.

Photo-montage de Luigi Barilla pris le 2/3/06 en Calabre, puis trois mois plus tard à Tamanrasset.

Un jeu d'incarnation, d'aventures et de science-fiction, sur une Terre sujette aux mutations, à l'apparition des pouvoirs psychiques et à d'autres phénomènes plus étranges encore.



Entre Angoulême et Grenoble, ou « les bédouins de la BD »



Pauvres de nous ! Deux salons de la BD, deux occasions de se voir, se revoir, se décerner des prix, boire un coup, deux coups, bonjour les gars ! Et elle est partie depuis longtemps, la lente caravane des gens du cirque narratif... C'est qu'il lui en faut du temps pour traverser le pays, franchir les montagnes, en faisant halte dans des petits châteaux ou des grandes villes pour s'y reposer et boire un coup (encore !).

La première halte, c'était dans un château, pas très loin d'un village avec une auberge, et encore un prénom, de femme cette fois-ci, **Alda,** pour les accueillir dans cet univers médiéval si bien décrit par Hermann dans *les tours de Bois-Maury.* Un cadre idéal pour une aventure dans le plus pur style *Table Ronde,* rien n'y manque. Et ils partirent nos bédouins, pour rencontrer, juste avant 1789, une autre caravane qui mène de Schönbrunn à Versailles celle qui deviendra Reine de France, l'espace d'un instant, avant d'en perdre la tête. Cette tragique histoire, **Les souvenirs de la pendule,** pourrait servir de toile de fond à un jeu tout récent (de cette année, of course) *Aux armes, citoyens !.* Et notre caravane se remet en route, pour arriver à l'orée de notre XXe siècle, avec ses frayeurs et ses histoires noires de sorciers et de fantômes, propices aux mises en scène de *Maléfices,* Chill ou même *AdC.* **Les dormeurs de Fleetwood** sont là pour la recevoir, et il ne faut que peu de temps aux membres de la caravane pour repartir, effrayés, désolés et « ... jamais les lumières de la ville ne leur avaient paru aussi tristes... ». Une bien pénible histoire, patron, bien pénible... reprenez donc un mouchoir... c'est vrai, rien n'est pire que l'hérédité, le lien de sang...

Tiens, la ville, la grande ville, celle de maintenant ou de bientôt, si on s'y arrêtait ? Ah non alors, vous n'y pensez pas, c'est bien trop dangereux ! On risque de s'y faire agresser à chaque instant, et quand ce n'est pas par **Franck le Menteur,** truand notable, c'est par les flics eux-mêmes, comme **Alex Magnum...** Heureusement que *Crime Fighters,* jeu de rôle et de police, va nous permettre de remettre de l'ordre dans tout ça.

Et alors, la caravane continua, plus loin que la ville, au-delà du présent... Mais elle réalisa très vite que dans le futur, la science-fiction n'invente rien, elle conjugue au conditionnel les schémas existants. Le plus bel exemple que l'on puisse lire s'appelle **Burton & Cyb.** C'est le couple d'escrocs le plus abominablement sympathique des dix prochains siècles, la preuve que là-bas non plus, on ne peut se fier à personne. Ca mérite bien d'être mon préféré du bimestre (destiné à tous jeux de SF, pour l'ambiance).

Mais malgré les risques, c'est une époque intéressante que nous atteignons à présent (à futur plutôt), elle a pour nom **L'ère Xénozoïque,** placée sous le double signe de la Cadillac et du ptérodactyle. Imaginez des îlots de civilisation presque comme celle que nous connaissons, en perpétuelle négociation pour survivre, avec des réserves naturelles pleines de monstres antédiluviens et même pire, un vrai régal pour les MJ en panne dans leur hyperespace favori. Autre source d'inspiration, et autre caravane, celle de **La croisière des mort-vivants.** Le crime doit avoir lieu, on le sait, mais qui ? Quand ? Comment ? Un très joli « vase clos » dans un vaisseau des sables pour le moins étonnant et plein d'idées superbes. Et puis, dans le futur, on rencontre des gens bizarres...

Regardez ce type, sans bras ni jambes, environné de machines fabuleuses (et électroniques) qui, lorsqu'il ferme les yeux se retrouve en plein Japon médiéval, simple **Ronin,** luttant contre un démon... C'est dingue non ? Ou vont-ils chercher des choses pareilles ? Et en plus c'est beau ! (soupir)

Malgré tous ces détours, les bédouins ont finalement atteint Grenoble et son Salon Européen de la BD, 1er du nom, mais c'est une autre histoire, que l'oncle Joe vous contera peut-être un jour, si vous êtes gentille, très gentille avec lui, petite fille...

Par ordre chronologique, dans tous les sens du terme :

— *Les Tours de Bois-Maury,* T5, Alda. Hermann. Glénat.
— *Les Souvenirs de la pendule,* T1, Schönbrunn. Cothias et Norma. Glénat.
— *Les Dormeurs de Fleetwood.* Rodolphe et Durand. Dargaud.
— *Franck le Menteur.* Gauckler et Houssin. Albin Michel.
— *Alex magnum,* La loi du ghetto. Abuli et Genies. Delcourt.
— *Burton & Cyb,* escrocs de l'espace. Ortiz et Segura. Comics USA.
— *Chroniques de l'ère Xénozoïque,* Jack Cadillac. Schultz. Comics USA.
— *Chancellor enquêteur du futur,* La croisière des mort-vivants. Duchâteau et Sanahujas. Dargaud.
— *Ronin,* T1, Le Sacrifice. Miller. Zenda.

André Foussat

BD : Bridée Débridée

J'ai bien remarqué que ce Casus n° 50 fleurait bon l'Orient, extrême et mystérieux. Aussi, puisqu'il y a de la tonkinoise dans l'air, voici ma petite contribution au dépaysement. Sans vouloir prétendre être exhaustif, loin de là, voici quelques tendances de la BD orientalisante.

La première approche, la plus « classique », est orientée vers le Japon des samouraïs où tout est prétexte à aventure. Paradis du jeu de rôle où le wargame est (presque) inexistant, décrit avec force détails dans des séries comme **Le Vent des Dieux** (en v.o. : kamikaze), **Kogaratsu**, **Ugaki** ou encore **Mashémalô**, ce monde d'honneur se prête à des descriptions et des ambiances où la seule magie des mots et des attitudes fait office de fantastique.

Il existe aussi dans ces contrées-là un folklore un peu moins connu mais dans lequel l'aventure trouve sa place sans difficultés, c'est celui de la Chine. Sous la forme de courtes nouvelles comme **A l'ombre des Dieux** ou d'une série autour d'un thème (**Le Moine Fou, La Mémoire de Pierre**), la tradition religieuse de ce pays en fait pour nous, Occidentaux, une inépuisable source d'inspiration. **Le Lama Blanc**, série mystique à l'issue encore incertaine, en



est une autre illustration. Tout s'y mêle, la religion, la violence, la magie, l'amour...

Plus près de nous, et s'adressant plus à ceux pour lesquels l'ambiance est primordiale, ceux prêts à tout pour assouvir leurs fantasmes ludiques dans les meilleures conditions possibles (je parle des adeptes acharnés de la simulation stratégique et/ou tactique communément appelée *ouarguème*) on peut citer un certain nombre d'ouvrages « généraux » comme **Shukumeï, Aventure en Jaune** ou **Corto Maltese en Sibérie**. Il serait exagéré de dire que les rôlistes ne sont pas concernés, il existe effectivement des jeux de rôle dédiés à ces ambiances particulières, mais ils sont peu nombreux et joués par une minorité.

Pour finir, et toujours pour les fanas de wargames, on peut trouver des descriptions très documentés de ces deux aspects de ce qui a été presque la même guerre (les puristes vont me haïr !) : l'Indochine avec **Le Céleste** et le Viet-nam avec **The Nam**.

Encore une fois, cette liste ne reprend pas l'ensemble de ce qui a été fait en BD sur le monde oriental, mais se limite à citer les grands thèmes utilisables pour vos jeux favoris, avec quelques exemples.

● **Japon et samouraïs**
— *Le Vent des Dieux.* Cothias et Adamov. Glénat.
— *Kogaratsu.* Michetz et Bosse. Dupuis.
— *Ugaki.* Gigi. Dargaud.
— *Mashémalô.* Kourita et Sorg. Sorg.

● **Chine et Tibet**
— *A l'ombre des Dieux.* Sonk et Convard. Lombard.
— *Le Moine Fou, la Mémoire de Pierre.* Vink. Dargaud.
— *Le Lama Blanc.* Bess et Jodorowsky. Humanoïdes Associés.

● **Moderne**
— *Shukumeï, Aventure en Jaune.* Yann et Conrad. Glénat.
— *Corto Maltese en Sibérie.* Pratt. Casterman.
— *Le Céleste.* Tourette et Terpant. Delcourt.
— *The Nam.* Murray et Golden. Delcourt.

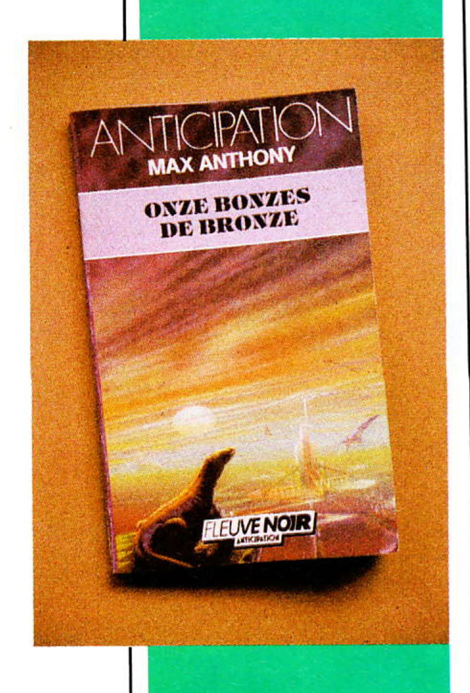

WHOG
SHROG







inspi bouquins



Le livre du bimestre

Depuis quelques années - cinq ou six pour être précis - l'humour est curieusement absent de la SF française, comme si l'époque ne s'y prêtait pas. C'est pourquoi **Onze bonzes de bronze**, premier roman d'un auteur totalement inconnu, m'a immédiatement titillé les neurones. Dès la première page, le ton est donné : il s'agit d'une - grosse - farce sur fond d'espionnage galactique. L'histoire en elle-même n'est d'ailleurs qu'un prétexte, un peu comme chez San Antonio[1], tout l'intérêt du roman venant des incessants délires de son auteur. Max Anthony fait dans la richesse au niveau du détail, ce qui le rend d'autant plus intéressant pour l'amateur de JdR. Il y a dans *Onze bonzes de bronze* un nombre incroyable de manières différentes de mourir - ou, plus exactement, d'exécuter les criminels qui peuplent la planète Morbhor IV, cadre de l'action -, du Télémorsiège à la partie - perdue d'avance - contre Super-Joueur d'Échecs, *« La pièce qui donne le mat donne la mort »*... Quant au vocabulaire, il y a de quoi faire rêver : gronks et zourglibs, ptéromorhynques et acanthogronks (étymologiquement : gronk à épines), c'est tout un bestiaire invraisemblable qui défile dans ce roman, le seul à ma connaissance où il soit possible de lire ces mots :

ATTENTION
GRENOUILLES NON DÉSARMORÇÉES
DANGER DE MORT

(Fleuve Noir « Anticipation » nº 1 667.)

Pour jouer

Je vous ai déjà parlé de K.W. Jeter au sujet du curieux *Dr. Adder*, roman « maudit » dont le sujet n'était pourtant pas si choquant que ça, et surtout de son excellent roman d'horreur, *Le Ténébreux*, qui dénonçait l'écrivain de talent sans contestation possible. Les hasards de l'édition font que deux nouveaux Jeter viennent de paraître, chez deux éditeurs différents. **Machines infernales** se situe dans le même univers victorien que *Les voies d'Anubis*, de... Tim Powers. (Jeter, Powers et un troisième larron nommé Blaylock ont en effet décidé d'utiliser un cadre - Londres début XIXe - et des personnages communs - notamment William Ashbless, le poète qu'ils ont créé de toutes pièces - pour certains de leurs romans.) Inutile, je suppose, que je vous en dise plus ; le succès rencontré par *Les voies d'Anubis* montre à quel point cet univers a fasciné les amateurs et je suis certain que vous allez vous ruer sur cette nouvelle facette d'un monde dont la « technologie » d'un kitsch achevé séduira d'emblée les M.J. désireux de truffer leurs scénarios de... Machines infernales, justement. Quant à **Instruments de mort** - vous aurez noté la folle gaieté des titres -, il s'agit d'un très étrange thriller situé dans un avenir proche. Un livre très dur, d'une violence sous-jacente, qui démarre comme un polar et finit en beauté sur une vision vertigineuse de la possible nature de l'homme. Entre-temps, vous aurez croisé quelques mutants bien folkloriques, une « balle lente » - un détail superbe pour vos prochains scénarios - et, par-ci par-là, quelques champs d'énergie psychique... Un grand livre, mine de rien. *(Machines infernales - J'Ai Lu « Science-Fiction » nº 2 518. Instruments de mort - Denoël « Présence du Futur » nº 480.)*

Presses-Pocket continue à rester l'éditeur le plus intéressant pour le joueur. Outre la réédition de **L'épée de Rhiannon**, un excellent roman de fantasy signé Leigh Brackett et la poursuite du cycle de *Darkover/Ténébrosa/Ténébreuse* de Marion Zimmer Bradley, avec **La tour interdite**, voici **Le dit de la Terre plate**, un cycle de cinq volumes dont les deux premiers, *Le maître des ténèbres* et *Le maître de la mort*, viennent de paraître. Ce n'est pas ce que Tanith Lee a fait de mieux - je persiste à préférer sa trilogie des *Portes d'Ivrel* ou le dyptique jadis publié au Masque -, mais il y a tant de décors, de personnages, d'idées de scénarios et de situations dans cette pentalogie de fantasy que ce serait un crime de ne pas la signaler en ces pages. *(Presses-Pocket « Science-Fiction ».)*

La grande rivière du ciel, de Gregory Benford, est un exemple idéal de la hard science de qualité. Physicien, Benford a déjà été abondamment traduit, tant chez Denoël que chez Laffont ; et si la qualité littéraire de ses livres varie quelque peu, celle de son inspiration scientifique - et science-fictionnesque ! - reste au plus haut niveau. Ce qui fait la force de Benford, ce sont ses personnages si vivants, si réels, alliés à un remarquable travail d'imagination « prospective ». *La grande rivière du ciel*, en plus de vous passionner, vous fournira une matière abondante pour vos scénarios galactiques - et une documentation scientifique à l'exactitude assurée. *(Robert Laffont « Ailleurs & Demain ».)*

Pour vos lectures

L'Hexagone halluciné, deuxième volume de la série de la Grande Anthologie de la Science-Fiction consacré aux auteurs de notre beau pays, couvre l'essentiel de la production des années 70. Un choix très pointu, dominé par quelques valeurs sûres (Jeury[2], Curval, Christin, Andrevon, Klein) et deux étonnantes redécouvertes : le très curieux *Solipsisme ?* de Michel Leriche et le superbe *Un vamasur nommé Palisir*, du méconnu Bernard Mathon. Au bout du compte, un recueil homogène et cohérent aux vagues allures de tranche d'Histoire. *(Le Livre de Poche « Science-Fiction » nº 7 101.)*

Denoël continue sa réédition des nouvelles de Philip K. Dick inédites en recueil. **Derrière la porte**, présente des textes de 1953-54, une période où commencent à émerger les embryons de ce que seront plus tard les thèmes dickiens. Et même s'il ne s'agit que de récits très standard, utilisant des cadres d'un classicisme forcené, les personnages de Dick sont déjà là, attachants et poignants, humains jusqu'au bout des ongles. *(Denoël « Présence du Futur » nº 481.)*

Roland C. Wagner

1 Une comparaison encore bien audacieuse, je le reconnais...
2 Qui signe là l'un de ses plus grands textes, « Simulateur ! Simulateur ! »

Lovecraft sur le bout des doigts

Décédé depuis plus d'un demi-siècle, H.P. Lovecraft n'a cessé de fasciner lecteurs et spécialistes. Si l'homme et son œuvre vous intéressent, il existe deux fanzines fort bien faits où vous trouverez pêle-mêle articles, critiques, polémiques - des années 30, je vous rassure -, nouvelles inédites, fragments, études, etc. **Études lovecraftiennes** a déjà publié trois numéros et **Le Cri Mécanique** six ou sept - je m'y perds, avec leurs numéros bis et hors-série ! Pour plus ample information, écrivez-leur - en joignant de préférence une enveloppe timbrée à votre lettre. *(Études lovecraftiennes*, c/o Joseph Altairac, 57 rue de Stalingrad, 95120 Ermont - 100 F pour les nºs 1 à 4. *Le Cri Mécanique*, c/o La Clef d'Argent, 22 avenue Pompidou, 39100 Dole - 100 F pour 4 nºs.)

Terreur chez Presses-Pocket

Nouvelle collection chez Presses-Pocket : Terreur, dirigée par Patrice Duvic - qui s'occupait de la partie américaine de l'excellente mais malgré tout défunte collection Fictions des éditions La Découverte. Trois rééditions pour un inédit dans la première livraison : Méchant garçon, un roman noir « clinique » dont l'auteur n'est autre que Jack Vance ; Le démon des morts, de Graham Masterton ; Dragon rouge, de John Farris. L'inédit, Le masque de l'oubli, signé Dean R. Koontz - un nom bien connu des amateurs d'horreur - est un livre à mon sens épouvantable. Attention : je n'ai pas dit qu'il était mauvais, bien au contraire ! Koontz, dont le métier n'est plus à démontrer, joue avec une terreur viscérale, qu'il doit lui-même éprouver pour la décrire de manière si réaliste. Totalement déconseillé si les araignées vous donnent des cauchemars.

Duo pour Space Opera

« Nouvelle » collection au Fleuve Noir également, avec la série Perry Rhodan, qui adoptera le rythme de parution de La Compagnie des Glaces, en alternance avec celle-ci : deux volumes tous les deux mois - un inédit et une réédition. L'inédit de cette première livraison, titré Guérilla sur Greendoor, est bien entendu couplé avec Opération Astrée, premier volume de la série. Pour fans de space opera uniquement.

Réservé aux adultes

Le dragon du roi squelette *(Serge Brussolo, Anticipation - Fleuve Noir) est un livre assez malsain, empli de mort-vivants, d'un dragon dont l'ombre produit des mutations, et d'images propres à susciter l'horreur même chez les plus blasés des joueurs d'AD&D. A manipuler avec précautions.*

Vermillion l'archiviste

Dites Les Deux Trolls et commandez



BON DE COMMANDE **Les deux Trolls** Tél. : (16-1) 64 57 09 73 18 rue de Milly - 91540 MENNECY

Nom : ______________________

Prénom : ______________________

Adresse : ______________________

______________________ Tél.: ______________________

Code Postal : ____________ Ville: ______________________

Désignation des Jeux	PRIX
Participations aux frais	30,00 F
TOTAL	

CB 50

VENTE PAR CORRESPONDANCE

(*) Pour recevoir notre catalogue gratuit joindre 2 timbres à 2,20 F. Tous les jeux sont distribués dans la limite des stocks disponibles.
Règlement par ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ Mandat à l'ordre des Deux Trolls ☐ Contre remboursement (joindre 18,00 F).



A nos lecteurs : vous le savez comme nous, il est quasiment impossible de juger un jeu de rôle ou un wargame sans l'avoir pratiqué longuement. Néanmoins, notre vocation est de vous informer le plus rapidement possible du contenu et de l'intérêt des jeux. C'est là l'objectif de la rubrique Têtes d'Affiche, vous donner le plus rapidement possible des informations grâce à l'avis éclairé -nous l'espérons- de spécialistes. En aucun cas il ne s'agit d'une critique détaillé et exhaustive des jeux (comment pourrions-nous le faire en trente lignes ?).

Vous trouverez trois abréviations à côté des noms de jeux. Elles en signalent l'origine. V.O. : jeu en langue étrangère. V.F. : traduction française d'un jeu étranger. V.O.F. : jeu français. Nous signalons aux wargameurs que la plupart des jeux en anglais disposent de règles traduites en français par l'importateur. Nous les invitons à se renseigner auprès de leur boutique habituelle.
Merci de votre attention.

SPACE 1889
The Roleplaying Game

V.O.

Jules à la sauce Edgar Rice

Posons comme postulat que l'éther, cette substance qui propulse les planètes sur leurs orbites et crée le dôme du ciel existe réellement, que des hommes aient appris à sans servir pour parcourir l'espace et le coloniser et ceci dans les années 1880. Ajoutons à cela que Mars, bien que désertique, soit couverte d'enclaves coloniales comme autant de boutons sur le visage d'un adolescent et qu'elle soit parcourue de canaux assurant la fertilité des terres avoisinantes ; que Vénus, chérie du Kaiser, ne soit qu'un vaste marécage où paissent des dinosaures et que la Lune ait une atmosphère au plus profond de ses entrailles et vous aurez un avant-goût du monde de Space 1889.

Space 1889 ouvre un tout nouveau domaine au jeu de rôle, un univers singulier empruntant à la fois à Jules Vernes, Edgar Rice Burroughs, Arthur Conan Doyle et H.G. Wells. Le fait est assez rare pour être souligné. Ce monde particulier est servi par des régles simples au système proche de celui de Star Wars, lui-même issus du défunt Fantasy Trip. Le jeu, sous format « cartonné », regroupe les éléments nécessaires aux maître de jeu et joueurs. Mars est détaillée, Vénus abordée et la Lune tient lieu de scénario d'introduction. Le principal problème de ce jeu novateur est de comprendre et d'assimiler le monde présenté et surtout de se pénétrer de l'esprit victorien dans lequel les personnages doivent évoluer. Les sens des valeurs ne sont pas les mêmes que les nôtres et pour jouer dans le ton, tout joueur devra lire attentivement le chapitre sur la société victorienne. Je n'aurais que deux regrets à propos de ce jeu qui devrait faire fureur. Le scénario d'introduction est inconsistant et Chadwick écrit mieux qu'il ne dessine... (NDLR : rajoutons un regret — le prix assez élevé).

Pierre Lejoyeux

Jeu de rôle de science-fiction passéiste édité en américain par GDW. Prix indicatif : 270 F.



jeu de rôle

AUX ARMES, CITOYENS !

V.O.F

La Convention est votre amie...

L'année du bicentenaire ne pouvait se passer sans que le jeu de simulation ne participa à cette célébration. « Aux armes, citoyens ! », un jeu de rôle sur cette période troublée de notre histoire, ouvre le bal. Présenté sous forme d'un livre à couverture cartonnée, il est loin de ces grimoires dont ont l'habitude les vieux routards. L'optique des auteurs semble être de privilégier l'accès du jeu de rôle aux profanes et c'est d'abord à eux que ce jeu est destiné. Les principes du jeu de rôle sont expliqués dans le détail, le novice peut se faire une idée de ce qu'est réellement une partie par la lecture d'extraits choisis et faire le premier pas en se faisant tuer dans une mini solo-quête.

Ceci accompli, il ne lui reste plus qu'à lire les régles.
Le système de jeu n'a rien de révolutionnaire, des termes comme « niveau » font même presque rétrogrades. Néanmoins le système est cohérent et assez simple pour ne pas dérouter les apprentis-joueurs même si des maladresses, comme le changement de dés entre régles de base (2d6) et régles avancées (d100), ont été commises. Deux scénarios sont détaillés avec moult conseils de jeu et notes au MJ afin de guider les premiers pas des maîtres débutants.
Les régles sont suivies d'une documentation sur la période : historique, vie quotidienne et détails qui font vrai. L'occasion rêvée de faire une petite révision... Tumultueuse et riche en événements, la Révolution française offre une toile de fond non encore utilisée par le jeu de rôle. Des luttes intestines de la Convention, aux campagnes de Bonaparte en passant par les guerres de Vendée, cette période propose un large éventail d'intrigues et d'histoires. Son atmosphère est propice à la paranoïa que vous jouiez un bleu ou un blanc, mais également aux actions héroïques ou chevaleresques, aux grandes aventures et aux intrigues de palais. Le seul inconvénient en terme de jeu est que, de fait, la grande majorité des scénarios ne peuvent être joués que par des groupes de personnages du même bord, ce qui force les joueurs à posséder un panel de personnages allant de l'ultra-blanc au bleu nuit en passant par celui de Chartres...

Pierre Lejoyeux

Jeu de rôle historique édité en français par Cubic 6. Prix indicatif : 129 F.

autre

KILLER

V.F.

... et je te dirai qui tuer !

Retour aux origines, ou presque : en 1981, Steve Jackson Games publie, aux USA, une brochure intitulée « Killer, the game of assassination ». C'est cette tentative de codification d'un jeu pratiqué depuis au moins 1966 sur les campus des universités américaines qui nous est proposée, dans une version luxueuse et quelque peu améliorée, par Jeux Descartes, cette fois.
Traduction fluide, présentation soignée et attrayante, nouvelles illustrations d'où l'humour n'est pas exclu, suggestions supplémentaires de scénarios et de machines infernales, tout est réuni pour faire de ce dernier-né une réussite. Mais pourquoi a-t-il fallu que le titre original « Killer, the game of assassination » devienne en français « Killer, le jeu de rôle grandeur nature » ? Mystère, alors qu'à peine une page, sur les quarante-cinq du bouquin, mentionne une version possible de Killer sous forme de jeu de rôle. Et mystère encore plus grand après avoir lu les premières phrases de l'introduction : « Rivaliser, c'est l'essence même du jeu. Du tic-tac-toc aux échecs, du jeu de l'Oie au Monopoly, des soldats de plomb aux Wargames les plus réalistes : l'objectif est la victoire aux dépens de l'adversaire »... On est bien loin de toute notion de rôle...
En le remettant à sa place, Killer est un excellent jeu grandeur nature, où chacun peut montrer à la fois son inventivité et ses capacités de résistance physique ou nerveuse et on ne peut que saluer sa mise à la disposition du public francophone. Il est juste dommage de constater que les tentatives de clarification de la presse spécialisée (voir l'encart commun C.B., D.R. et C.O.M.) n'ont que peu d'écho chez les grands éditeurs nationaux.

André Foussat

Killer, paru chez Jeux Descartes, traduction française du jeu de Steve Jackson Games, 58 F.

jeux de plateau

SKY GALLEONS OF MARS

V.O.

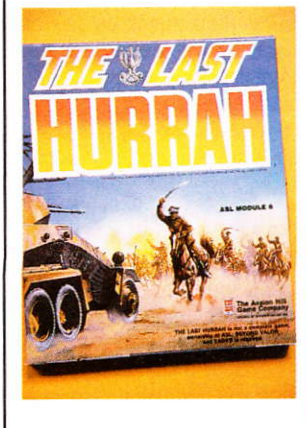
Rule Brittania sur Mars

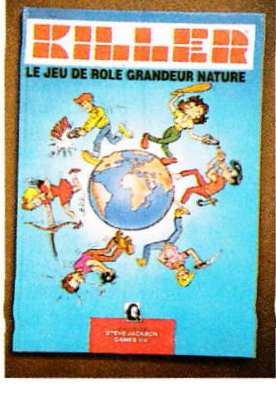
Une pluie de balles et de feu s'abattait sur la canonnière aérienne de classe Aphid. Son équipage décimé voyait avec terreur les galères volantes martiennes tournées comme des vautours autour du fier navire de Sa Majesté maintenant la proie des flammes. Bientôt se serait l'abordage et la fin. Pourtant le combat avait bien commencé. Un coup direct avait envoyé un Petit Oiseau au tapis et endommagé un second. Les Martiens s'étaient alors ressaisis et avaient contre-attaqué, la chance avait changé de camp...
Conquérir un empire n'est pas tout, encore faut-il pouvoir assurer sa protection et la sécurité de ses voies de communication. A l'instar des Espagnols et Portugais en leur temps, la flotte martienne britannique patrouille dans les cieux de la planète rouge à la recherche des galères et des voiliers volants des princes martiens...
Sky Galleons of Mars est le premier jeu de plateau de la gamme Space 1889 de GDW. Il simule les combats aériens entre Martiens et Anglais pour la maîtrise de l'espace aérien martien en cette fin de XIXe siècle. Les régles développées ici sont celles des combats aériens du jeu de rôle Space 1889 (voir tête d'affiche). Les mécanismes de jeu sont simples et classiques, en fait le jeu ne vaut que par le sujet abordé et sa présentation, bien que l'on puisse être déçu par le contenu famélique de la boîte. En effet elle ne contient que deux cartes, quatre dés, les régles, une petite planche de pions et seize figurines plastique de vaisseaux.

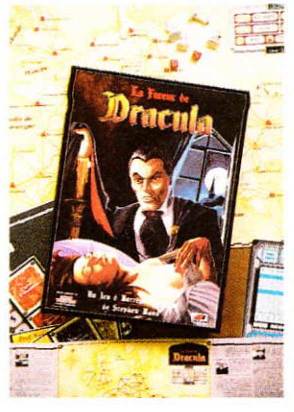
Pierre Lejoyeux

Jeu de plateau/wargame édité en américain par GDW. Prix indicatif : 210 F.



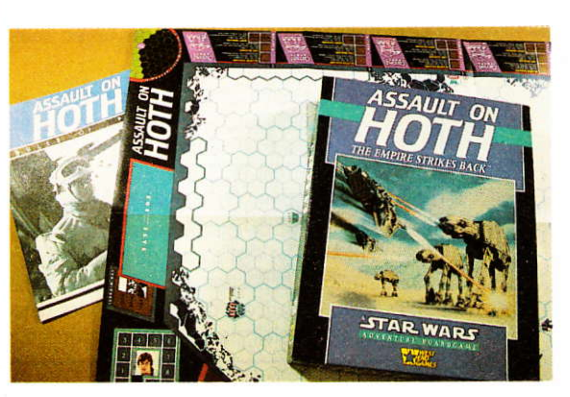












ASSAULT ON HOTH

V.O.

L'Empire contre-attaque

Ce jeu de plateau recrée la bataille qui oppose les forces de l'Alliance rebelle à celles de l'Empire au début du film « l'Empire contre-attaque ». Souvenez-vous, Hoth, la planète de glace balayée par des vents violents

Ce jeu n'est pas véritablement un jeu de plateau classique car il recèle des aspects très « wargame ». Les règles, simples, agréables à lire, évoquent bien l'ambiance du film. Elles réveilleront certainement le souvenir de l'une ou l'autre des superbes scènes de l'affrontement.

Chaque joueur choisit son camp : lumière ou ténèbres. Luke Skywalker est placé, secrètement, dans un des « chasseurs » de l'Alliance (Snowspeeder) par le joueur qui le détient. La partie peut commencer. L'Empire, à la tête de gigantesques monstres blindés, Walkers, AT-ST, et de ses troupes d'intervention rompues aux combats sur la glace, doit détruire le générateur qui active le bouclier protecteur de la base des Rebelles. Ces derniers, quant à eux, doivent résister le plus longtemps possible et permettre ainsi à leurs cinq vaisseaux de transport de fuir. A chaque tour de jeu, l'initiative et les possibilités d'actions sont déterminées par le tirage d'une carte « action ». Par exemple, cette carte peut indiquer que l'Empire a la possibilité de déplacer et de faire tirer tous ses Walkers. Les combats sont réglés, simplement, grâce à des dés marqués aux symboles des deux puissances, et des dés à six faces.

Assault on Hoth est assez fidèle au film. Ses règles sont attrayantes mais le jeu lui-même ne tient pas, hélas, toutes les promesses qu'elles contiennent. Les passionnés de Star Wars ne devraient pas, néanmoins, manquer ce rendez-vous.

Thomas Mosdi

Jeu de plateau édité en américain par West End Games.
Prix : environ 235 F.

LA FUREUR DE DRACULA

V.F.

En passant par la Lorraine, avec mes longs crocs, dondaine...

Le Comte Dracula est de retour, les joueurs non-anglophones vont enfin pouvoir en subir la colère, et c'est bien fait pour eux, c'est même très bien fait ! Oriflam, l'éditeur de Metz, grand défenseur du jeu de rôle devant l'Eternel, se met au jeu de plateau et les innommables perfectionnistes que nous sommes tous ne peuvent qu'applaudir, des deux mains s'il vous plaît, merci ! En ce qui concerne la forme, non seulement la V.F. n'a rien à envier à la V.O. (plateau au graphisme agréable, figurines métalliques pour matérialiser les personnages), mais en plus les cartes d'événements sont imprimées sur un carton plus épais, quelques illustrations supplémentaires viennent agrémenter le livret de règles ; en bref, la réalisation est meilleure que celle du jeu original. La traduction, correcte dans l'ensemble, présente une ou deux ambigüités, mais rien dont il soit impossible de venir à bout avec un peu de réflexion. La couverture de la boite a été refaite pour l'édition française, mais, petit détail personnel, je préfère celle d'origine, mais les goûts-z-et les couleurs...

Dans les règles aussi, Oriflam a glissé sa patte. Les conditions de victoire sont légèrement modifiées et trouvant qu'il existait un déséquilibre dans le rapport de force Dracula-Chasseurs (en faveur de ces derniers), l'éditeur n'a pas hésité à rajouter deux cartes d'événements (destinées au Comte) pour faire pencher la balance plus facilement en sa faveur, sans que pour autant les mécanismes du jeu en soient altérés (voir la tête d'affiche dans CB 43 et l'article dans CB 45). A mon avis, après les tests, la carte permettant à Dracula de redisposer à sa guise tous les pièges qu'il a tendus aux chasseurs, rend maintenant très difficile la tâche de ces derniers... Il semblerait que Tatou, l'organe officiel d'Oriflam, aurait bientôt quelques nouvelles cartes à nous proposer, pour corser un peu l'action, affaire à suivre...

André Foussat

Jeu de plateau, paru chez Oriflam, traduction française de Fury of Dracula, de Games Workshop. Prix indicatif : 220 F.

wargames

TEST OF ARMS

V.O.

Les sales petites guerres

GDW continue d'éditer des « jump start games » destinés aux débutants, mais également aux grognards qui aiment AUSSI la simplicité... de qualité ! La série « First Battle », qui comprenait déjà Team Yankee, vient de s'enrichir de Test of Arms, basé sur le même système. Cette fois, nous n'avons plus affaire à un conflit hypothétique en RFA et entre supergrands ; non, nous pénétrons dans la réalité sordide de toutes ces « sales petites guerres » qui n'ont pas cessé depuis 1945. N'oublions jamais que nous autres Occidentaux vivont depuis plus de quarante ans (ce qui, en soi, est déjà exceptionnel !) des temps de paix bénis des dieux, et que pour plus d'un tiers de l'humanité, les armes continuent de faire la loi... Les guerres et les révolutions sont les locomotives de l'Histoire, disait Lénine, elles sont la naissance et la mort des nations, l'accouchement des états et des institutions, l'unique moyen de résoudre les contradictions insolubles.

A travers vingt-neuf scénarios, Test of Arms nous amène en Corée, en Indochine, au Vietnam, au Tchad, au Nicaragua, à la Grenade, aux Falklands, en Angola, en Ethiopie, au Proche-Orient, au Liban, en Iran et à la frontière indo-pakistanaise. De plus, un scénario « de campagne » utilisant toutes les cartes d'une façon très originale nous est proposé. Il mettra face à face deux états imaginaires. Ajoutons enfin qu'il est bien entendu possible de créer ses propres scénarios (les sujets ne manquent pas...), toutes les instructions nécessaires pour cela se trouvent dans les règles. Le jeu est à l'échelon tactique du peloton et du véhicule et un hexagone représente deux cents mètres. On peut commencer à jouer après avoir lu les premières pages de règles, mais un grand nombre de règles spéciales et optionnelles sont là pour très vite faire de ce jeu une excellente simulation. GDW fait du marketing, cela se sent (et Dieu sait si le marché du wargame en a besoin !), et les joueurs en sont les premiers bénéficiaires.

Laurent Henninger

Wargame en anglais, édité par GDW et distribué en France par Jeux Actuels.

THE LAST HOURRAH

V.O.

6e extension pour ASL

Pas le temps de digérer West of Alamein, extension destinée aux simuleurs en mal de lunettes de soleil et de crème à bronzer qu'en voici une nouvelle, qui nous fait faire un petit retour en arrière. Nous revoici donc en 1939, 1940 voire 1941, à l'heure où les petits pays d'Europe centrale affrontent les méchants ; je veux bien sûr parler des hordes nazies et néanmoins déferlantes. Avalon Hill fait donc un petit break après l'imposante nouveauté citée plus haut et nous offre The Last Hourrah. Petite boîte format « Partisans », elle contient tout de même deux cartes, la toute nouvelle 33 qui représente une plaine, un peu style n° 4, et la carte n° 11 qui avait été éditée quelques années auparavant. Comme elle avait l'air d'avoir été dessinée par mon beau-frère (5 ans 1/2), AH la réédite et c'est vraiment mieux ! 260 pions sont fournis : ils représentent ce que AH nomme « Allied minors », c'est à dire les Belges, les Néerlandais, les Yougoslaves, les Grecs, les Norvégiens. Notez qu'il ne s'agit que des pions type infanterie (squads, leaders, armes et équipements). L'artillerie et les véhicules ne seront livrés que dans la gamette où on trouvera les Français (non disponible avant fin 1990).

Pour mettre le tout en œuvre, huit scénarios, dont deux très intéressants sur la campagne de Pologne en 1939. Le premier retrace la fameuse charge de cavalerie des uhlans contre les têtes de colonne de la 20ème Division Motorisée. Le second simule un combat soviéto-polonais à la même période. Les autres sont deux scénarios belges, un hollandais, un norvégien, un yougoslave et un crétois. Huit

scénarios, ce n'est pas beaucoup bien sûr, mais aucun n'est à jeter. On note une bonification de l'équipe qui les met au point. The Last Hourrah est donc une extension plus intéressante qu'il n'y paraît. Pour y jouer, vous aurez quand même besoin de Beyond Valor et de Yanks.

Pierre Stutin

Extension pour Advanced Squad Leader, en américain, éditée par Avalon Hill. Prix : 170 F.

DESERT FALCONS

V.O.

Compact et intéressant

Le désormais fameux Air Superiority de GDW tient ses promesses. Au contraire de Flight Leader qui s'en tient pour l'instant à une seule et unique boîte, AS donne déjà naissance à d'excellents modules d'extension dont le premier s'appelle Desert Falcons (faucons du désert). Comme vous vous en doutez, on se bat durant les guerres israëlo-arabes : du bel avion, allez, et du bon pilote ! Le matériel proposé est d'excellente qualité et, qui plus est... compact. Juste un livret : pas de quoi s'affoler. Tout de même, il contient de splendides choses, entre autre seize nouvelles fiches d'avions. Les monstres préhistoriques apparaissent : Meteor, Ouragan, Hunter, Mig 15 ou 17, mais également Kfir, et Mig 25P. Les pions seront à découper dans une page double de couverture. Ajoutez-y quelques nouvelles règles (ordres de vol, atténuation progressive des vitesses missiles, éjections) et découvrez le plus beau : 24 passionnants scénarios s'étalant de 1955 à 1984. A noter que ce module requiert la possession préalable d'Air Superiority, mais pas d'Air Strike.

Hervé Hatt

Supplément pour le wargame Air Superiority, édité en américain par Games Designer Workshop.

suppléments

MANUEL DU SERVICE Q

V.F.

La panoplie du parfait agent secret

Le « Manuel » est le premier supplément pour James Bond à paraître en français. Il présente tout le matériel dont vos agents peuvent avoir besoin pour défaire TAROT, Smersh et autres nuisances.

Ce livret de cent onze pages s'ouvre sur une section consacrée aux armes, qui nous donne un panorama complet, du Walther PPK, à des trucs aussi exotiques que le Mongwanga (un couteau de lancer africain...). Le chapitre suivant nous détaille toutes sortes de véhicules terrestres, aériens et marins, avec des conseils bien faits pour « bricoler » tout ça (radars, sièges éjectables...).

Enfin, la section la plus intéressante à mon avis : les gadgets. Il n'y en a que quatorze pages, mais la qualité compense ! Cela va de la ceinture pleine d'explosifs à la « bombe à raser-lance-flammes », en passant par la torche à plasma. Ensuite, un petit chapitre consacré aux poisons, suivi d'une présentation des membres du Service, à commencer par Q, et de conseils ingénieux pour créer ses propres objets.

Tout le matériel est présenté sous un format identique, avec des illustrations style dessin industriel, et des notes signées de Q ou d'un de ses adjoints, précisant (avec humour !) l'avis du Service sur l'objet, sa disponibilité et les modifications qu'il a subi... Elles allègent agréablement un texte qui aurait été trop austère autrement.

Tout ça donne une excellente impression, mais appelle une réserve : certains des « joujoux » présentés ici l'étaient déjà sous une forme peu différente dans les règles. Etait-il indispensable de les reprendre ici ?

N'empêche, ce supplément est très très bon et vaut la dépense...

Tristan Lhomme

Supplément en français pour le jeu de rôle James Bond 007, édité par Jeux Descartes. Prix indicatif : 99 F.

LES DIEUX DE GLORANTHA

V.F.

Magnifique !

Devinette : que se passe-t-il quand un très bon supplément américain bénéficie d'une traduction remarquable ? La réponse est là, sous la forme d'un épais livret (190 pages !) à couverture cartonnée. Les Dieux de Glorantha nous présente en détail les histoires et les mythes du monde de RuneQuest.

Mythes et Histoire, la première partie, nous offre une somme de connaissances impressionnantes sur les principaux événements du passé de Glorantha. Chaque article est assez court, pour ne pas devenir indigeste, mais contient beaucoup d'informations...

Les cent dix pages suivantes nous présentent les principales divinités de Glorantha, panthéon par panthéon, en commençant par Orlanth et les Porteurs de Lumière pour finir avec les dieux du Chaos. Au passage, les divinités lunar, elfe, troll sont aussi évoquées... Les Dieux sont décrits de façon intelligente. A chaque fois que la place le permet, les cultes, les sorts spéciaux, etc., sont détaillés.

Les traducteurs ont réalisé un travail excellent, comme de tradition chez Oriflam. La mise en page a été entièrement reconçue dans le sens de la simplicité : la présentation par panthéon permet de savoir « qui est avec qui » plus vite qu'avec l'ordre alphabétique original. Les « Dits des Prêtres » (qui exposent les réponses des prêtres de chaque panthéon aux questions fondamentales) ont été intégrés au texte. Les illustrations sont françaises et pour la plupart excellentes. Dans la foulée, Oriflam a rassemblé et traduit les « Wyrms Footnotes », éparpillées dans des magazines U.S. et de toute façon épuisées. Et pour finir, nous avons un Calendrier Gloranthien bien utile [1].

Ce livret est indispensable à tous les amateurs de RuneQuest. Les autres feraient bien d'y jeter un coup d'oeil, rien que « pour voir » : ça en vaut la peine !

Tristan Lhomme

Supplément pour RuneQuest édité en français par Oriflam. Prix indicatif : 178 F.

(1) L'auteur du calendrier peut-il lire les nouvelles du front, à la rubrique Oriflam ? Merci !

Star Wars LE GUIDE

V. F.

Enfin !

Jeux Descartes se décide à nous laisser profiter du premier supplément pour la « Guerre des Etoiles » ! Supplément quasi indispensable, vu la quantité de matériel proposé.

Ce livret de cent quarante deux pages est en effet une véritable encyclopédie, débordant d'informations. Conséquence logique : c'est écrit tout petit, petit... En quinze chapitres, on a un survol complet de l'univers des films. Ca commence par un « pavé » (presque cinquante pages) sur les vaisseaux spatiaux, qui nous apprend tout sur les modèles existants, du minuscule chasseur au destroyeur stellaire (1,6 km de long...), en passant par le « Faucon Millenium ». On nous parle ensuite des droïdes et des véhicules (ah, les quadripodes impériaux...). Puis en deux chapitres, des extra-terrestres et des créatures qui sont apparus dans les films. A noter, on peut enfin jouer autre chose que des Wookies, des Ewoks et des Calamaris. On nous propose ensuite de l'équipement (« La Guerre des Etoiles » est je crois le seul JdR de SF où on a des photos de blasters et autres lasers...) et une courte étude sur les sabres-laser. Suit une étude de l'organisation « sur le terrain » de l'Empire et de la Rébellion, avec des plans d'une base « typique » de chacun des protagonistes. Enfin, les bibliographies et les caractéristiques des principaux personnages des films, tels qu'ils étaient entre les deux premiers épisodes de la saga. On déplore quand même un absent « de poids » en la personne de Jabba The Hutt.

Le guide est quasi indispensable pour les MJ désireux de lancer une campagne dans la galaxie de « Star Wars », mais les fans « non-joueurs » de la trilogie peuvent craquer aussi : toutes les infos « de jeu » sont présentées en encadrés et ne gênent pas la lecture.

Tristan Lhomme

Supplément en français pour le jeu de rôle Star Wars, édité par Jeux Descartes. Prix indicatif : 89 F.

DERNIÈRES PARUTIONS EN FRANÇAIS

Adeptus Titanicus	361 F	☐
Fief II	219 F	☐
Zargos	238 F	☐
La Fureur de Dracula	219 F	☐
Le Guide de Star Wars	85 F	☐
Battletech JdR (M. Warrior)	n.c.	
Killer	58 F	☐
Le Maître des Runes (RQ.)	149 F	☐
Les Dieux de Glorantha (RQ.)	178 F	☐
James Bond	119 F	☐
Dr No (J. Bond)	69 F	☐
Manuel Q (J. Bond)	99 F	☐
Full Métal Planète	308 F	☐
Armée Full M. P.	75 F	☐
Plateau Full M. P.	60 F	☐
Warhammer JdR	179 F	☐
Multimondes	219 F	☐
Les Rangers du Nord (JRTM)	114 F	☐
Lorien (JRTM)	114 F	☐
Hawkmoon	199 F	☐
Ecran Hawkmoon	69 F	☐
L'Ile Brisée (Hawk.)	109 F	☐
Anashiva Reahna (Emp. & D)	79 F	☐
Octogone du Chaos (Storm.)	79 F	☐
Le Voleur d'Ames (Storm.)	128 F	☐
Terror Australis (Cthulhu)	109 F	☐
Les Monstres de Cthulhu	99 F	☐
Cœur Cruel (Maléfices)	59 F	☐
La Cité des 13 Plaisirs (Rêve)	75 F	☐
Zone Mortelle (Blood Bowl)	110 F	☐
Marvel Super Héros	160 F	☐
Ecran (Marvel)	48 F	☐
Déchirure (Marvel)	48 F	☐
Derniers Recours (Marvel)	48 F	☐
Tonnerre de Thor (Marvel)	48 F	☐
Kremlin	223 F	☐

QUELQUES WARGAMES EN FRANÇAIS

Colonisator	238 F	☐
Yom Kippur	238 F	☐
Okinawa	238 F	☐
Little Big Horn	238 F	☐
Viking	219 F	☐
Dragon Noir	219 F	☐
Cartes série Cry Havoc :		
- Villa du Dragon	28 F	☐
- L'enclos	28 F	☐
- Le moulin	28 F	☐
- La mer	28 F	☐
- La côte	28 F	☐
Thunder at Cassino	274 F	☐
Cross of Iron (2° édit.)	284 F	☐
Gulf Strike	384 F	☐
Tac Air	301 F	☐
Platoon	190 F	☐
Flat Top	285 F	☐
Air Force	278 F	☐
Flight Leader	308 F	☐
Squad Leader	335 F	☐
Seventh Fleet	398 F	☐

DERNIÈRES PARUTIONS EN ANGLAIS

Créatures de Middle Earth (MERP)	99 F	☐
Mirkwood (MERP)	132 F	☐
Far Harad (MERP)	119 F	☐
Merchant of Vénus	257 F	☐
The Last Hurrah (6° ext. A.S.L.)	196 F	☐
Tokyo Express	360 F	☐

NOM ....

PRÉNOM ....

N° .... RUE..

....

CODE POSTAL ....

VILLE ....

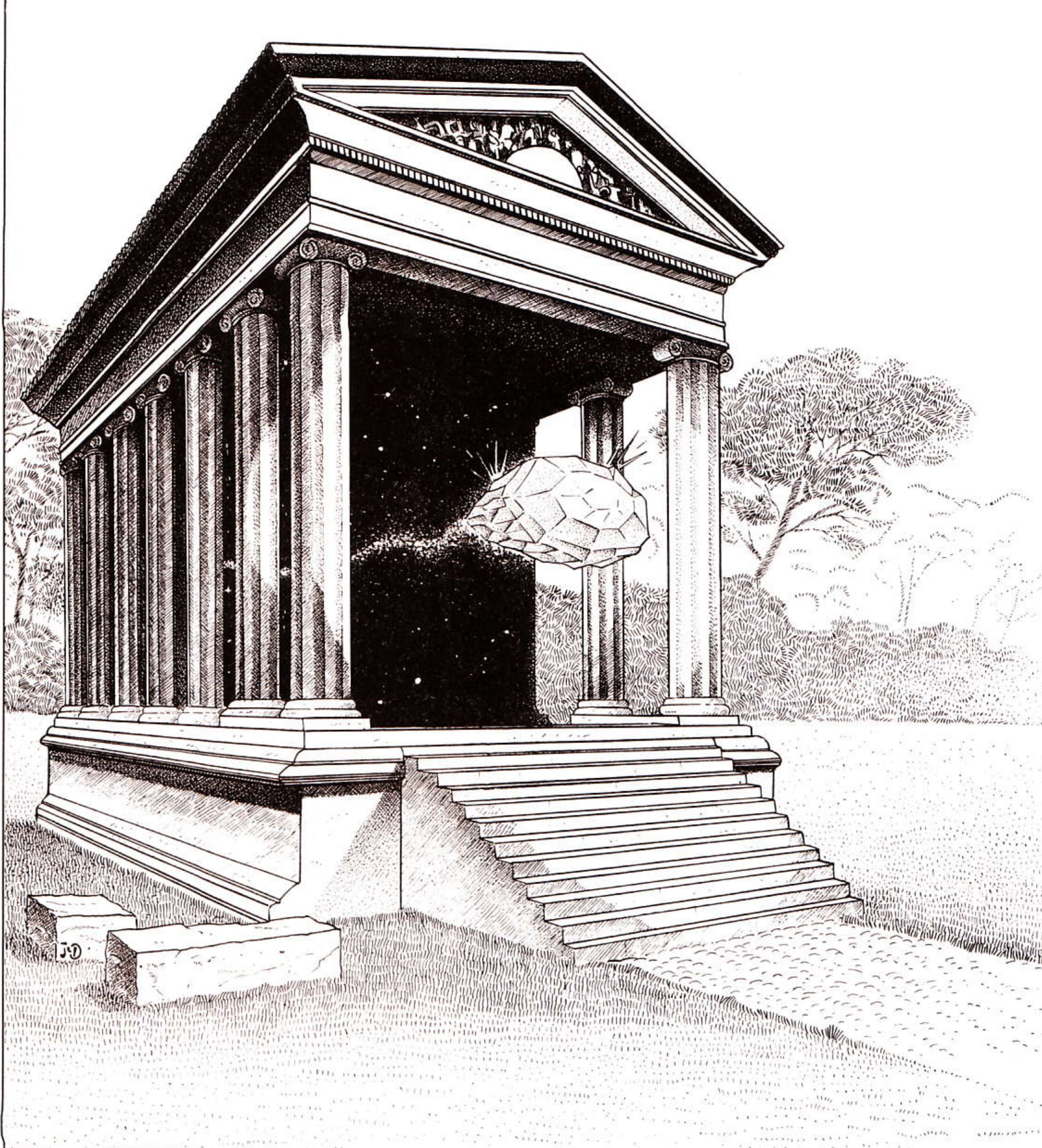
Tél. ....

J'ai coché tous les jeux que je commande. Je ne paye rien maintenant.

Je règlerai à reception sans frais supplémentaires la somme de .... F + ... F (frais de port).

LE TEMPLE DU JEU

OLIVIER VIDAL DISTRIBUTION



VENTE PAR CORRESPONDANCE

Commandez par courrier
ou commandez par téléphone au 56.44.61.22

Frais de port réduits sur toute la France

Envoi	Format livre	Boîte	Achat + 300 F	Achat + 400 F
Urgent	16 F	24 F	18 F	0 F
Économique	11 F	18 F	0 F	0 F

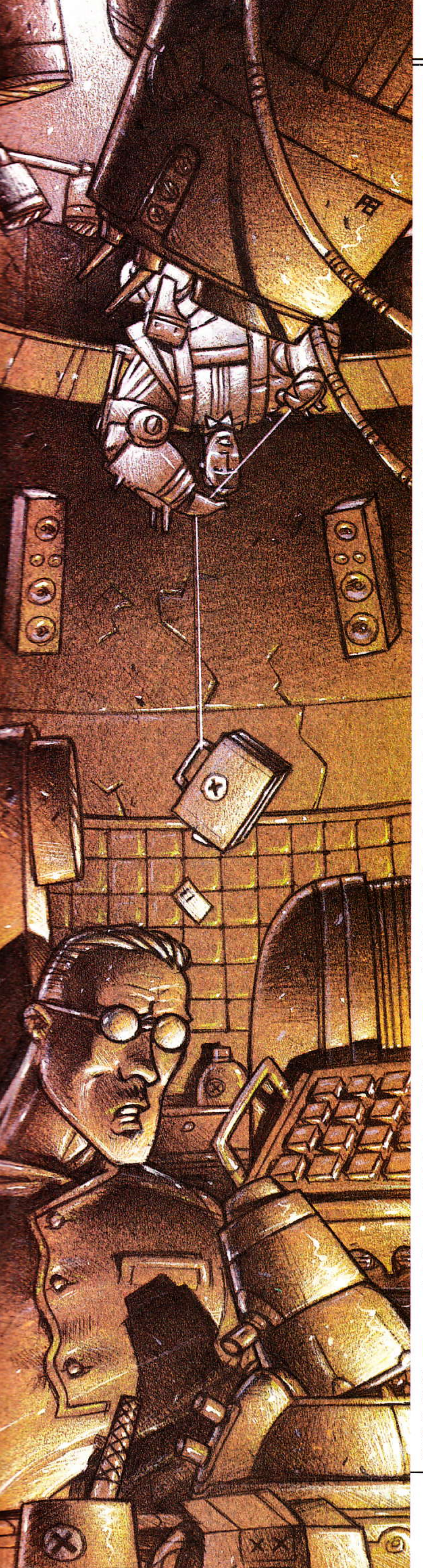
Informez-vous sur 36.15 ICOR*CJR

Attention, les prix et la disponibilité des jeux importés sont susceptibles de varier.

Catalogue sur simple demande, contre 3,70 F en timbres.

Découpez cette bande et envoyez-la au
TEMPLE DU JEU
62 rue du Pas Saint Georges 33000 BORDEAUX

LORIEN



TOP SECRE

Le challenger

Les espaces intergalactiques infinis et les interminables souterrains humides et mal fréquentés ont plus inspiré les créateurs de jeux de rôle que les sombres coulisses de l'espionnage.
A l'ombre de la Rolls en la matière, James Bond 007, vivotent plusieurs jeux plus ou moins obscurs : Espionnage !, Danger International, Mercenaries, Spies and Privates Eyes et leur ancêtre à tous Top Secret. Aucun de ces jeux n'a réussi soit à survivre, soit à s'imposer, face à la superstar de Victory Games. Les raisons en sont simples. James Bond 007 allie un système de jeu original et novateur à un esprit particulier et à un suivi régulier du jeu. Mais, parce que créé pour jouer dans l'esprit des films de James Bond, ce jeu ne peut s'en écarter. C'est là sa limite et son talon d'Achille, un talon que Top Secret/S.I. essaye d'atteindre pour se faire une place au soleil.
Top Secret/S.I. n'est pas à proprement parler une nouveauté. Paru en 1987, il compte déjà une dizaine de suppléments des plus divers dont certains abordent d'autres thèmes que celui de l'espionnage moderne. Mais s'il n'est pas une nouveauté, il sera peut-être pour certains une découverte. Nous assistons depuis quelques années à un renversement des tendances. Les traductions ont le vent en poupe et les jeux qui n'ont pas la chance de l'être sont souvent oubliés ou délaissés à tort. Tel est le cas de Top Secret/S.I.
A l'heure où James Bond sort en français et où tout le monde en fait l'éloge, il est bon de parler également de son challenger...

For your eyes only

Sans pouvoir égaler le luxe de la présentation de James Bond, Top Secret/S.I. est néanmoins au dessus du niveau moyen des jeux. La boîte de base contient pas moins de 4 livrets (livrets du joueur, du maître de jeu, de liste d'équipements et de scénarios) accompagnés de blueprints[1] de lieux divers (terminal d'aéroport, appartements, villa, restaurant, Boeing 727...) plus des figurines en carton et bien sûr des dés. Le tout pour un prix modique (environ 150 F). L'effort de TSR est certain, mais il ne suffit pas à un jeu d'être beau pour s'imposer, encore faut-il qu'il soit bon.
Voyons ce qu'il en est...

Priorité au rôle

Un personnage de Top Secret/S.I. est bien sûr fait de nombres mais pas seulement. Le joueur doit déterminer le profil psychologique de son personnage, ses avantages et désavantages et ses traits particuliers. Le profil psychologique comprend six traits (cruauté, loyauté, passion, piété, santé mentale et égoïsme) et chacun d'eux est simplement quantifié (un peu, beaucoup...). Ce profil force le joueur à incarner un personnage, il facilite l'approche du jeu de rôle par le néophyte et peut constituer un challenge pour le vétéran. Mais de telles limitations sont mal perçues par certains joueurs, aussi la règle n'est-elle pas obligatoire. Le système des avantages/désavantages se retrouve dans tous les jeux modernes d'espionnage. Ici il influe sur les caractéristiques et compétences du personnage et est quantifié sur une échelle de 1 à 6. La seule limitation imposée est que le joueur doit prendre autant de points d'avantages que de désavantages. Le portrait est léché par des traits particuliers que le joueur choisit librement. L'ensemble donne un personnage plus vivant, plus tangible. Cette impression est d'autant plus accentuée que le système, simple, laisse libre cours au jeu de rôle proprement dit.

Une vieille recette

Le système de jeu consiste en des bonus/malus appliqués suivant les situations aux scores des caractéristiques ou compétences. Dans les cas les plus défavorables, les chances de réussite peuvent être réduites de moitié voire des trois-quart. Colossale originalité, le résultat des dés varie de 0 à 99 et non de 01 à 100...
Un résultat de 0 à 04 est synonyme d'un coup de chance, à la charge du MJ de l'appliquer à la situation. A l'inverse, sur un résultat de 95 à 99...
Au combat, tous les doubles sont des coups critiques et ce quelles que soient les chances de réussite. N'importe qui, avec un peu de chance, peut vaincre un adversaire qui le surclasse largement. Le combat recèle une véritable originalité. En mêlée, le lancer de dés donne non seulement le résultat de l'action entreprise, mais aussi la localisation (par le chiffre des unités) et les dommages causés (par le chiffre des dizaines). Ce système peut paraître absurde, mais il s'explique quand on sait que les compétences de combat rapproché dérivent de la Force. Plus on est fort, plus on frappe fort. En tir, le même système est appliqué sauf pour les dommages qui sont tirés à part suivant l'arme.
Les dommages sont divisés en trois catégories : les contusions, les blessures et les atteintes directes de la Constitution comme les poisons et les maladies. Chaque partie du corps à autant de points de vie (maximum 10) et est considérée comme « inutilisable » lorsqu'elle a perdu tous ses PdV en blessures. Une tête, un abdomen ou une poitrine « inutilisable » signifie la mort.
Dans Top Secret/S.I. il n'existe pas de potion magique, les blessures mettent des jours à

T/S.I.

guérir. De plus, la mort est définitive. Aussi, le personnage est armé de Points de Chance, équivalent des Fate Points et autres Points de Héros.
Le système de Top Secret/S.I. ne révolutionnera pas le jeu de rôle, il est fait de vieilles recettes éprouvées et ne se démarque de ses semblables que par quelques originalités (le combat de mêlée) ou excentricités (les caractéristiques sont tirées avec 1d60). Il est plus rudimentaire que celui de James Bond, moins « moderne », mais s'inscrit parfaitement dans



TSR aura donc attendu sept années avant de nous offrir une seconde version de son jeu d'espionnage : Top Secret. Précurseur du genre, Top Secret subit le sort des dinosaures avec l'avènement de James Bond 007. Top Secret/S.I. aura-t-il un meilleur sort, l'avenir le dira...

l'évolution actuelle des systèmes de jeux (Ghostbusters, Star Wars, Space 1889). Simple et rapide à apprendre, il conviendra parfaitement à des débutants et à ceux qui ne tiennent pas le réalisme total pour un dogme.

Orion versus Web

Le monde de Top Secret/S.I. est la proie d'une organisation tentaculaire, internationale, supraétatique à côté de laquelle le KGB et la CIA font office de gamins turbulents. Cette organisation porte le nom romantique de Web (la toile d'araignée). Le seul rempart du monde est Orion, une organisation elle aussi internationale, dont le but est de contrecarrer les projets machiavéliques de la Web. Digne successeur de Spectre, Tarot, Trush ou Smersh, Web ne cesse de comploter, de fomenter, d'intriguer, bref de donner du travail aux braves et sympathiques agents d'Orion qui ne sont autres que les personnages.
Classique, ce cadre a néanmoins le mérite de laisser toutes latitudes aux maîtres de jeu, ce que le carcan de James Bond, tant aux niveaux du style d'aventures, que du ton de celles-ci, ne permet pas une seconde. Mais il est vrai que la liberté c'est de pouvoir choisir ses chaînes... Des chaînes, Top Secret/S.I. en a plusieurs à son arc. Si l'espionnage ne vous attire pas, peut-être que les tumultueuses décades de la Prohibition ou la science-fiction à la Blade Runner vous séduiront.

Agent 13, les années 30

Agent 13 sourcebook est le supplément années 30 de Top Secret/S.I. Il n'est point question là d'une étude historique sur cette décade mais plutôt d'une adaptation au jeu de rôle des romans Agent 13 (un mélange de Harry Dickson et de Fu Manchu) parus chez TSR et plus généralement des pulps[2] et serials de cette période.
Les mécanismes de ces pulps sont disséqués, aussi bien les archétypes des personnages (héros, vilains et seconds rôles) que les différents types d'aventures possibles : exploration, recherches archéologiques, société secrète, civilisation perdue, guerre de gangs, Whodunits[3]...
Jusqu'à présent, les années 30 étaient le monopole du jeu de F.G.U. : *Daredevils*. Il a, à présent, un sérieux adversaire en Top Secret/S.I. Ses régles moins complexes alliées à la sortie régulière de suppléments pourraient bien avoir raison de ce vénérable ancêtre.

F.R.E.E.Lancers

C'est le nom d'une organisation de super-agents, originellement comprise dans Orion, qui a acquis son indépendance. C'est le thème d'un supplément et le cadre d'une campagne dans le futur proche, celui de films comme *Blade Runner* ou *Robocop* et de comics comme *Trekker* ou *Cops*. Les joueurs incarnent des super-agents munis de gadgets de tous poils mais également quelque peu mutés... On est ici à la limite des super-héros, certains comme la Veuve Noire, Daredevil, le Punisseur, Box, pourraient fort bien être des agents de F.R.E.E.Lancers. Une campagne pour ce supplément, F.R.E.E.America, devrait paraître en mai.

Le mot de la fin

Top Secret/S.I. ne se limite pas au seul cadre de l'espionnage moderne, bien que l'essentiel de sa gamme y soit consacrée. Il serait vain de le comparer à James Bond 007, tant au niveau du système de jeu que du monde. Leur conception des règles est complètement différente, à la finesse de James Bond, Top Secret répond par la simplicité. A la rigidité du monde de 007, Top Secret oppose la liberté et la profusion. Pour ma part, je pense que les deux jeux peuvent coexister car n'attirant pas le même public. Les amoureux de Sean Connery et les amateurs de règles bien faites se jetteront sur James Bond 007, quant aux autres ils se laisseront peut-être séduire par le comeback de Top Secret/S.I.

La gamme Top Secret/S.I.

Suppléments :

— G4 file : une sorte de Q manual ;
— Agent 13 Sourcebook : voir article ;
— Covert Operations Sourcebook : les plus croustillantes histoires d'espionnage avec en prime l'organisation et l'histoire du KGB et de la CIA ;
— High Stakes Gamble : tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur Monte Carlo. Exciting no !
— F.R.E.E.Lancers : voir article ;
— Commando : tout pour jouer les Rambo ;
— Covert Operations Volume 2 : deuxième service !
— F.R.E.E.America : le Chicago des années 1998 (parution mai 1989).
Modules :
— Operation : Starfire : une histoire à la James Bond ;
— The Doomsday Drop : de la difficulté de monter à bord d'un sous-marin nucléaire russe ;
— Orion Rising : plutôt des idées de scénarios qu'un module en soit. L'histoire et l'organisation d'Orion y sont détaillées ;
— Brushfire Wars : divers modules commandos (parution février 1989).



The Web Wars Trilogy :

— Web of Deceit : le sourcebook pour la trilogie (parution mars 1989) ;
— The Sting of the Spider : (parution juin 1989) ;
— Web Wars : (parution novembre 1989).

SoloQuêtes :

— The Final Bug : attention l'ordinateur n'est pas votre ami ;
— Foul play at Fool's Summit : des agents de la Web ont infiltré plusieurs équipes nationales de ski. Pourquoi ? A vous de la découvrir... (parution septembre 1989).

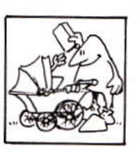
Pierre Lejoyeux
illustration : Frédéric Blanchard

(1) Dessin technique imprimé en bleu (d'où son nom).
(2) Magazines bon marché imprimés sur un mauvais papier.
(3) Whodunit : Who done it ? qui se traduit par « Qui l'a fait ? ». Une sorte d'enquête.

A qui s'adresse ce jeu?



Si vous aimez la simplicité.



Pour l'initiation.



Si le suivi du jeu vous importe beaucoup.



Sous ce nom étrange se cache l'un des systèmes de jeu les plus polyvalents jamais créés. GURPS permet d'incarner de nombreux personnages dans des mondes différents sans pour autant changer de système de jeu. Il permet aussi, et surtout, à tout maître de jeu inventif de mettre en place des scénarios sur des thèmes rarement abordés dans les jeux de rôle (un film par exemple). Cette universalité est servie par le système de création des personnages, un modèle du genre, accompagné de très nombreux suppléments.

Pour créer un personnage, le joueur dispose d'un certain nombre de « points » qu'il peut dépenser pour acheter des caractéristiques supérieures à la moyenne, des avantages spéciaux (sixième sens, vision périphérique, etc.) et des talents dont il souhaite doter son alter ego. Il peut également infliger à son personnage des défauts et des caractéristiques au-dessous de la moyenne pour accroître ses « points ». Un calcul rapide permet ainsi de modeler le personnage que le joueur souhaite incarner : une vraie merveille. L'intérêt de ce système déjà éprouvé vient du nombre de paramètres possibles (il existe 50 avantages, 80 défauts et plus de 200 talents). Cela peut sembler lourd à gérer, mais il n'en est rien et c'est là que GURPS surpasse tous les autres systèmes.

Si un personnage, parmi ses talents, ne possède pas celui que le maître de jeu estime nécessaire, il l'utilise à un niveau plus bas, dont la valeur « par défaut » figure dans une liste correspondante. Ainsi, si votre personnage n'a que dix ou vingt talents, ce n'est pas pour autant un handicap. Les divers mécanismes de jeu vont du très simple (les règles de magie) au très compliqué (le combat au corps à corps). Mais tout cela « tourne » parfaitement et on trouve de nombreux points originaux dans tous les chapitres.

Tous les systèmes sont indexés très précisément et un glossaire vient éclaircir un éventuel problème d'abréviation ou de terme bizarre. Malgré cela, le maître de jeu peut avoir un peu de mal à assimiler toutes les règles. Qu'il se dise qu'une fois apprise, une règle reste valable pour tous les univers de jeu, rendant ainsi chaque effort utile !

Le seul problème reste peut-être la mort des personnages. GURPS se veut un jeu réaliste ; or, s'il arrive souvent que votre personnage tombe dans les pommes (si ce n'est pas dans le coma) au premier coup reçu, il meurt par contre très difficilement, selon des règles assez lourdes et illogiques, ce qui affecte un peu le réalisme...

En résumé, GURPS est idéal pour tous les joueurs (et les maîtres de jeu) qui varient souvent le thème de leurs parties de jeu de rôle, qui aiment la variété et le dépaysement, et qui souhaitent apprendre une bonne fois pour toute un système qui conviendra à toutes les époques, tous les personnages et tous les univers... Mais tous les joueurs de jeux de rôle ne sont-ils pas de ceux-là ?

Règles de base

GURPS Basic set (1ère et 2e édition). Ces versions de GURPS, en boites, sont maintenant à laisser de côté puisque la troisième édition (voir ci-dessous) est à la fois moins chère et plus complète. Pour la petite histoire, la première édition se différencie de la deuxième par l'absence d'une couverture bleue pour les deux livrets de règles. (Comme quoi... on en apprend tous les jours).

GURPS Basic set (3e édition). Ce gros livre de 256 pages regroupe tout ce dont vous avez besoin pour commencer à jouer à GURPS : les règles de base, des armes blanches, quelques armes à feu, un soupçon de magie et une pincée de psionics. En résumé, à peu près cent pages de plus que l'édition précédente. Note à l'intention des possesseurs des éditions en boites : certaines règles sont très différentes de la 2e édition et il faut mieux toutes bien les relire pour ne pas passer sur un changement caché au plus profond d'un chapitre compact.

Mondes d'aventure

GURPS Fantasy. Tout ce qu'il faut pour lancer vos barbares, magiciens, moines et autres pourfendeurs de monstres à la conquête des terres sauvages. Ce livret contient le système de magie complet de GURPS et un monde d'heroic fantasy (un peu bateau, mais assez flou pour laisser une parfaite liberté au maître de jeu). On y trouve aussi les règles pour incarner (ou tout simplement créer) les sales bêtes qui vont taquiner les aventuriers (orcs, goblins et autres dragons).

GURPS Autoduel. Indispensable pour transformer le jeu de plateau Car Wars en jeu de rôle à part entière. Le monde d'Autoduel, bien qu'un peu violent (si, si) n'est pas du tout un délire mad maxien. C'est comme si l'on comparait Buffalo Bill à Perceval simplement parce qu'ils possédaient tous les deux un cheval. Enfin, revenons à nos moutons, pardon, nos voitures pour dire que ce supplément est aussi très utile pour toute partie de GURPS qui mettrait en jeu des poursuites avec des véhicules roulants.

GURPS Horror. Quelques pages de règles et beaucoup de conseils font de ce supplément sympa un « plus » pour tout maître de jeu attiré par l'horreur mais n'est nullement indispensable pour faire frissonner vos joueurs.

GURPS Space. Que ce soit le vaisseau qu'il pilote, l'armure qu'il porte ou le type de scanner qu'il utilise, GURPS Space est indispensable pour tout maître de jeu branché Space Op. Les règles très précises dans de nombreux domaines permettent de jouer autre chose qu'un personnage issu d'une carrière militaire... Incroyable mais vrai !

GURPS Humanx. Créé à partir d'une série de nouvelles de Alan Dean Foster (celui qui a novellisé *Alien*) ce supplément propose aux joueurs d'incarner des humains, ou des insectes proches de la mante religieuse pour lutter contre les vilains reptiles. Personnellement, je trouve ça un peu craignos, mais le fait de n'avoir pas lu les nouvelles enlève sûrement une grand part du plaisir de jeu.

GURPS Horseclans. Créé lui aussi à partir de nouvelles, celles de Robert Adams, ce supplément propose de jouer des êtres humains dans un monde de basse technologie qui n'est

GURPS

Generic Universal Role Playing System

autre que les Etats-Unis d'après la bombe (500 ans après). Un jeu proche de la Préhistoire avec quelques très bonnes idées qui apportent un « plus » à l'univers : vous pouvez incarner un immortel, posséder des reliques technologiques (très rare) ou même jouer un cheval intelligent et psionic... Très fun !

GURPS Japan. Créé par Lee Gold (auteur du très bon jeu maintenant épuisé : Land of the Rising Sun), ce supplément est un peu « relou » si vous n'aimez pas (comme moi) le monde japonais, mais possède quand même un avantage : il décrit la période où quelques Occidentaux commencaient à débarquer au pays du soleil levant. Le choc des deux cultures permet de développer des personnages très intéressants. Le seul regret est que les célèbres ninjas n'ont pas vraiment toute la puissance que les films neo-zélando-jamaïco-thaïlandais veulent le faire croire à leurs spectateurs gavés de pop-corn et de shurikens explosifs.

GURPS Swashbucklers. Bien que le thème soit un peu « ciblé » (celui des pirates et des mousquetaires), c'est néanmoins le mieux conçu (c'est aussi le dernier paru) et il m'a franchement donné envie d'incarner un frère de la côte ou un bretteur dans les sombres rues de Paris. Les règles de combat sont complètement délirantes et toutes les tactiques employées dans les films sont prises en compte (le célèbre Z de Zorro qui déconcentre son adversaire jusqu'au mousquetaire pressé qui descend les escaliers sur la rampe... Un vrai régal pour les amateurs de cascades). La description du « peuple français » est un vrai régal : on y est décrit comme des gens aimant par dessus tout faire la cour aux femmes et manger de bons petits plats. Le sympathique auteur précise tout de même que tout ce qu'il décrit est valable seulement pour le XVIIe siècle... No comment.

Scénarios

Orcslayer : ahhh, le plus mauvais scénario de GURPS, et dans le genre stomba-craignos les éventuels joueurs seront servis. Peut être utilisé à la limite pour un éventuel GURPS AD&D.

Harkwood : *second module d'heroic fantasy*, il démontre que l'on peut encore écrire quelque chose d'intéressant pour un monde médiéval-fantastique. Le scénario n'est pas nouveau mais les informations pour le maître de jeu en font un exemple à suivre. A noter que la principale originalité dans la conception du scénario est que six adversaires sont prévus et c'est le MJ qui choisit son « méchant » préféré.

Zombietown : scénario prévu pour GURPS Horror ou Autoduel. Il décrit une charmante bourgade américaine qui se transforme peu à peu en véritable cauchemar pour les joueurs. Une « pirouette technologique » permet de rendre plausible le scénario pour Autoduel. Je ne donnerai qu'un seul indice pour les éventuels joueurs (comme quoi Casus Belli peut sauver la vie de vos personnages) : il y a des zombies... Quelquefois je trouve que je suis trop sympa.

The old stone fort : scénario pour GURPS Horror qui met les joueurs aux prises avec « quelques dieux indiens ». En tout cas rien de grave pour l'investigateur moyen... Ce module réjouira les joueurs habitués à chasser les abominations venues d'outre-espace.

Unnight : scénario pour GURPS Space. Je ne l'ai pas lu puisque je vais le jouer. Je vous raconterai...

Conan beyond thunder river : une aventure solo dont le principal défaut est d'être une aventure solo et dont le principal intérêt est de donner quelques renseignements sur le monde de notre barbare préféré (non, pas celui avec la tronçonneuse, l'autre). Ce scénario est une *preview* du futur GURPS Conan qui risque de devenir un *hit* s'il est au niveau des productions actuelles de GURPS.

Les AADA road atlas

Vol. 1 : the east coast. Description de la côte ouest des Etats-Unis pour le monde d'Autoduel. Le livret comporte aussi les règles de construction d'hélicoptères pour GURPS.

Vol. 2 : the west coast. La côte est des Etats-Unis pour le monde d'Autoduel. Le livret comporte tout ce qu'il faut savoir pour incarner un scout dans ce monde cruel. Sûr qu'à 18 ans, avec un entraînement pareil, votre perso sera un vrai clone de Rambo.

Vol. 3 : the South. Le sud-est des Etats-Unis pour le monde d'Autoduel. Le livret comporte les descriptions des alliances politiques les plus *destroy* des USA : des anarchistes (Anarchy Relief Front) aux fascistes (Confederate Commando Corps). Le scénario met les joueurs aux prises avec le célèbre tyran de Los Disney (le célèbre parc d'attraction).

Vol. 4 : Australia. L'Australie pour... devinez quoi... Le monde d'autoduel. Le supplément comporte les règles pour les véhicules à essence. La description de l'Australie et même de l'Antartique permet de dépayser les personnages expérimentés.

Vol. 5 : the Midwest. Le Midwest pour... Non ? Si !... Le monde d'Autoduel. Rien de bien intéressant à part un passage sur l'église télévisée et les exploits des célèbres *Beastie-Boys* reconvertis dans l'attaque des villes fortifiées (*eh oui, les clones permettent aux gens riches* bien des extravagances, dont celle de rester jeune après 50 ans d'émeutes et de révoltes).

Vol. 6 : the free oil states. Les états libres de la Louisiane, du Texas et de l'Oklahoma pour... Non ? Encore ? Oui !... Le monde d'Autoduel. Ajoutez-y un historique sur les camionneurs et les règles pour les *Ten-wheelers* et vous obtenez un supplément, ni moins bon, ni meilleur que les cinq précédents.

Accessoires pour le maître de jeu

Man to Man : supplément inutile qui décrivait, un an avant la sortie de GURPS, son système de combat au corps à corps. Peut, à la rigueur, servir de collector.

Bestiary : plein de bestioles issues des légendes et du monde où nous vivons. Pas très



original, mais bien utile pour les maîtres de jeu actifs (qui créent de nombreux scénarios).

High-tech : tout le matériel de la Renaissance aux années 90. Pour l'auteur (un ancien artilleur au Vietnam), « matériel » veut dire « armes ». Soit, partant de cette définition, il décrit tous les types d'armes à feu et tous les systèmes qui permettent de faire passer ses congénères de vie à trépas (armes de poing, mines, explosifs, canons lourds, armes de soutien, etc.).

Space atlas : dans la grande tradition des jeux de S.F., voici une série de planètes où l'aventure fait rage mais où il ne fait sûrement pas bon vivre. Un lieu d'aventure rêvé pour vos baroudeurs galactiques.

Space atlas 2 : ce supplément, proche du précédent, décrit une série de planètes encore moins accueillantes que les précédentes. Leur seul point commun est qu'elles sont toutes dirigées par des cartels économiques qui se font la guéguère à coups de mégabucks.

Reference screen : écran de maître de jeu qui ne sert plus à grand-chose maintenant (les règles sont celles de la deuxième édition).

Battle maps : du papier recouvert d'hexagones et de décors divers. Pas très utile, à part pour les maniaques du réalisme.

Car warriors : personnages prêts-à-jouer pour Autoduel. Très pratique pour les maîtres de jeu qui improvisent.

Roleplayer : c'est un fanzine qui parle uniquement de GURPS. Il coûte $1 et est très difficile à trouver en France. C'est pourtant une mine de renseignements qui prouve que GURPS est un jeu sans cesse en mouvement, qui vit *grâce aux contributions de l'auteur et des* joueurs.

A paraître

GURPS Conan. Steve Jackson Games ayant racheté à TSR les droits de Conan (de toute façon, pour ce qu'ils en faisaient), cette extension devrait permettre à tous les barbares d'exterioriser enfin leurs pulsions de bêtes.

GURPS Survivors. Enfin un véritable concurrent à Bitume... Cruel dilemme en perspective (pour moi tout au moins).

GURPS Supers. Les gusses qui font les zouaves en collant rose sur le toit des buildings arrivent. La description finale et complète des psionics et des autres pouvoirs supra-normaux et même complètement anormaux.

Croc
illustration : Frédéric Blanchard

A qui s'adresse ce jeu?



Si vous préferez les systèmes éprouvés.



Si vous jouez souvent.



Si le suivi du jeu vous importe beaucoup.

Whog Shrog

Gothique, galactique, chaotique

Overkill (le sujet)

Si on vous dit « Whog Shrog », ne répondez pas « A tes souhaits », votre interlocuteur risque de ne pas apprécier ! Les Whog Shrogs sont des combattants d'élite du futur. Enfermés dans des armures blindées, équipés de scies circulaires à chaque poignet et de diverses armes plus redoutables les unes que les autres, ils sont passés maîtres dans l'art de détruire tout ce qui bouge. Leur maître, le Boucher de l'Univers, les emploie pour combattre ses adversaires (les Loks) et leur confie toutes sortes de missions pour lesquelles la force brutale est plus importante que la réflexion. Quasi dépourvus d'humanité, ils détruisent, massacrent, assassinent, écrabouillent, déchiquètent, démolissent, exécutent, explosent, détruisent, lacèrent, déboulonnent, carbonisent, atomisent, désintègrent, pulvérisent... à longueur de temps.
Fans de Proust et collectionneurs de papillons, passez votre chemin ! Ce jeu n'est pas pour vous. Pire : il a toutes les chances de vous rendre malades.

Stay clean (la présentation)

Whog Shrog se présente sous la forme d'un livre broché de 80 pages. Sa maquette est plutôt agréable et les illustrations intérieures sont souvent de bonne qualité. Siroz Productions a vraiment fait d'énormes progrès au niveau de la présentation, ce qui mérite un grand coup de chapeau.
Dans ce livre, on trouve : les règles proprement dites (3 niveaux de complexité, plus les règles relatives aux vaisseaux spatiaux), une section intitulée « Univers connu et créatures » (tout sur le Boucher, la vie des Whog Shrogs, les créatures, l'Empire de Sunrith, l'Ordre du Temple, les Loks, etc.) et un scénario prêt-à-jouer *(Warpage total ! ! !)*. Pour avoir une meilleure idée de l'ambiance « destroy » qui règne dans ses 80 pages apocalyptiques, lisez donc pages suivantes, *Le tueur des brumes*, le scénario écrit pour cet univers.

Shoot you in the back (les règles)

Les règles de Whog Shrog sont celles de la série Universom (voir CB 47). Elles ont été légèrement « améliorées » et simplifiées, mais posent encore pas mal de problèmes. Ce jeu n'est donc pas destiné aux débutants, qui risquent de se perdre au détour de quelque incohérence et maladresse.
Pourtant, l'idée de départ est bonne. Dans les premières pages (Système général), la création de personnage est simple. On peut cependant regretter que les caractéristiques soient tirées avec deux D10, ce qui donne des valeurs pouvant varier de 2 à 20... Or, certains modificateurs pour les races (pour les SnifsSniffs), permettent que des personnages n'aient qu'un zéro pointé en Force. Heureusement, les règles du « Système complet » proposent une méthode de génération qui évite cet inconvénient.
Les compétences, relativement nombreuses, n'envisagent pas tous les cas de figures (nage, saut) et sont testées avec des dés de pourcentage. Là où les choses se gâtent sérieusement, c'est au niveau du système de combat. Les règles sont mal agencées et manquent de clarté.
De plus, on a souvent l'impression que les auteurs ont voulu « faire compliqué », même quand ça ne s'imposait pas. Un exemple ? Quand vous tirez sur une cible immobile, vous recevez un modificateur de +15 %, ce modificateur passe à -5 % pour une cible qui marche et à -10 % pour une cible qui court. 0 % ? Connais pas ! La table de modificateurs a des relents de Space Opera (le jeu) à faire frémir les vieux de la vieille. Ainsi, si vous tirez, en visant (+15 %), sur une cible de plus de 2 mètres (+5 %), qui court en zig-zag (-15 %), à moins de 10 mètres (+5 %), tout en veillant à rester à 1/2 couvert (-20 %), alors que vous-même vous courez (-10 %)... préparez l'aspirine : le combat risque d'être long ! (Conseil aux maîtres de jeu débutants : inventez vos propres modificateurs !) Ajoutez à cela qu'un caillou de 12 kilos fait autant de dégâts (6 F.A.) qu'un fusil d'assaut Liberator...
A noter également que les grenades atomiques dont sont équipées les Whog Shrogs détruisent tout dans un rayon de trois kilomètres, alors que leur système de détonation ne peut être retardé *que de trois minutes au maximum...* ce qui nous permet de savoir que tous les Whog Shrogs courent le 1500 mètres en moins de trois minutes !
Je suis peut-être méchant en parlant du système de combat, mais je défie quiconque de pouvoir jouer en ne lisant qu'une seule fois ces règles ! Les règles relatives aux pouvoirs psi, à la construction des vaisseaux et aux combats spatiaux ne sont pas non plus d'une clarté exemplaire, mais là, rien à dire, je ne connais aucun jeu « parfait » dans ces domaines.

Voici le plus méchant des jeux de rôle de science-fiction ! Il ne fait pas dans la dentelle et ne s'annonce pas comme « le jeu de l'année », mais le dernier-né de la gamme Universom mérite qu'on s'intéresse à lui. Même s'il se caractérise par une certaine « lourdeur » (règles et ambiance), il ne devrait pas rebuter les amateurs de musique « heavy », qui aiment perdre la tête dans les étoiles...

No class (le but)

Ce jeu a des poils sur la poitrine ! J'entends par là qu'il fait preuve d'un « machisme » impénitent, dont les jeux de rôle ne sont pas coutumiers. Depuis l'emblème de la première page (très Motörhead), jusqu'aux nymphettes de la page 41, Whog Shrog se veut un « jeu d'hommes ». C'est un choix... D'ailleurs, qui n'est jamais ressorti d'un cinéma en bombant le torse après avoir vu Stallone ou Schwartzie faire la démonstration des avantages indéniables du bazooka sur l'ouvre-boîte ?
Par contre, il faut aussi reconnaître que certains passages sont assez choquants, voire carrément de mauvais goût. Mais il faut bien reconnaître que Whog Shrog est un jeu qui se contrefiche du bon goût !
Le jeu repose sur une idée très intéressante, cependant. Les joueurs incarnent des combattants ultra-violents qui vont lentement devenir « humains » au fil de leurs aventures. Cette idée a un certain côté « éducatif » qui ne manque pas de charme. Mais, mesdemoiselles, je vous conseille de sauter le chapitre consacré à ce sujet. On découvre en effet qu'un Whog Shrog augmente ses chances de « s'humaniser » quand il enlève son armure, reçoit un cadeau (« Acceptez ces quelques fleurs, Mr Shrog... »), tombe dans le coma et... hum... quand il « copule avec la même femme durant une semaine ». L'expression manque nettement d'élégance, vous ne trouvez pas ?

Dead men tell no tales (conclusion)

Whog Shrog n'est ni un jeu pour fillettes, ni un jeu pour néophytes. Ses défauts ne le rendent pourtant nullement injouable et un MJ intelligent saura, avec un peu de volonté, lui « sortir les tripes ». Tel quel, son univers me semble un peu limité (au bout du dixième massacre, on doit se lasser), mais j'attends avec impatience la sortie des suppléments qui lui seront consacrés (sont annoncés : un paravent pour mars et l'extension Metal Fantasy pour avril). Quoi qu'il en soit, la démarche de Siroz Productions reste éminemment sympathique. Après le rock alternatif, voici le « roleplaying alternatif » qui s'adresse à tous ceux qui ont envie de tenter l'aventure hors des sentiers battus de la dragonnerie standard.

Jean Balczesak

illustration : Frantz Auberlet

NB : merci à Lemmy et ses « Têtes de moteurs » pour les titres en anglais !
Ambiance musicale suggérée : « The saga of Doremi Fasol Latido » d'Hawkwind (WEA).

INVENTORIUM

Jeu de rôle de science-fiction « destroy »
Auteurs : Eric Bouchaud et Nicolas Thery
Illustrations : Eric Pavillon et Jose Das Neves
Editeur : Thery-Bouchaud et Cie/Siroz Productions
Présentation : un livre broché de 80 pages, format A4.
Pour jouer, il vous faudra des dés à 10 et 20 faces.
Prix indicatif : 134 F.

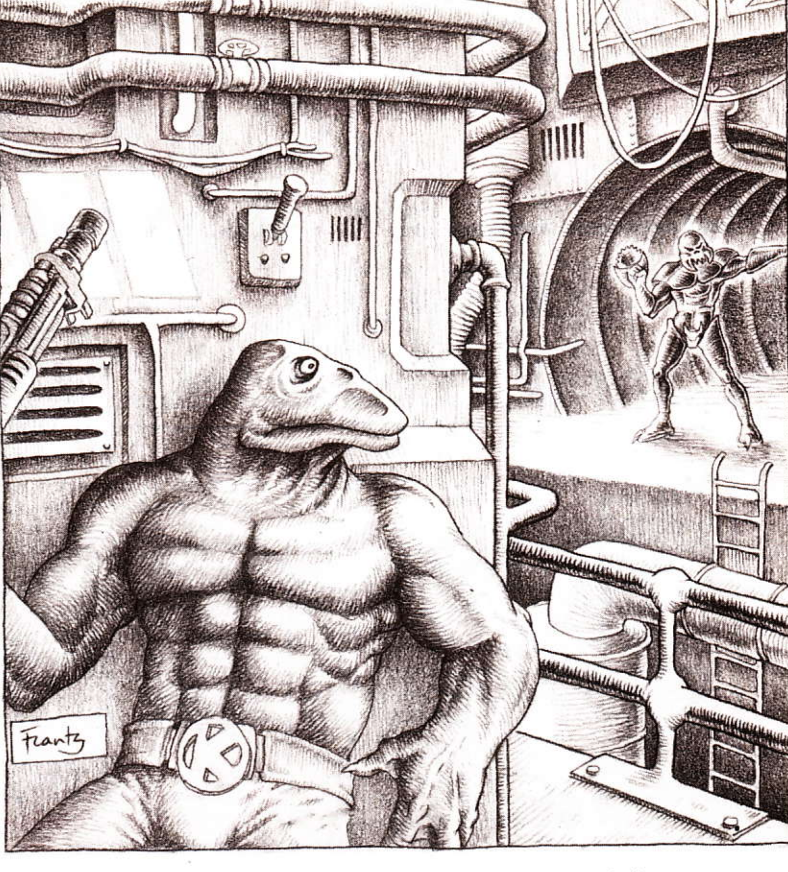
A qui s'adresse ce jeu?


Si le monde compte plus que le mécanisme.


Si vous aimez les jeux oniriques, baroques.


Si vous jouez au second degré.

Le tueur



Qui assassine sauvagement des membres du personnel d'une base minière ? Comment expliquer que du matériel technique disparaisse lors de chaque meurtre ? Fourbissez bien vos armes, Whog Shrogs, elles seules vous permettront de faire toute la lumière sur ces mystères !...

Massacre sur Danaïde

Danaïde est une planète de petite taille (atmosphère très dense et humide, végétation tropicale) qui dérive au sein d'un gigantesque champ d'astéroïdes dans lequel les grands vaisseaux ne peuvent s'aventurer. Elle abrite une base d'extraction de cristaux d'hypercondensateurs magnétiques, indispensables à l'alimentation en énergie des « boucliers » des vaisseaux spatiaux. Bien que censée secrète, cette base semble avoir attisé la convoitise de quelqu'un... ou de quelque chose. Dernièrement, plusieurs de ses gardes et techniciens ont été sauvagement massacrés dans des conditions inexplicables.

Les météorites qui gravitent à faible altitude autour de la planète empêchent l'exploitation intensive de son sous-sol et il n'existe pour l'instant qu'une seule base sur Danaïde. Afin de ne pas éveiller la cupidité d'éventuels ennemis et d'éviter des frais inutiles en moyens de protection, les voyages vers cette planète sont rares et s'effectuent dans la plus grande discrétion. La base vit donc pratiquement en autarcie. Elle se présente sous la forme d'une gigantesque araignée de métal noirci dont les pattes titanesques s'enfoncent profondément dans le sol. La partie supérieure du corps de « l'animal » abrite un dock dont la porte blindée s'ouvre comme un iris afin de laisser entrer des vaisseaux de petites dimensions. La végétation qui pousse entre les « pattes » de l'installation lui procure un excellent camouflage. De la tombée de la nuit au petit matin (4 heures standard), des brumes bleutées et radioactives s'échappent des marais situés à proximité et recouvrent la base et ses alentours d'une épaisse chape ouatée. Ces vapeurs ont la propriété de brouiller les infra-rouges et d'empêcher la visibilité à plus de 3 mètres.

L'escouade des personnages a reçu pour mission de protéger Danaïde.

Les Whog Shrogs sont transportés depuis Holocostia Vérola à bord d'un Destroyer, avant d'être largués dans un module d'atterrissage aux abords du champ d'astéroïdes. C'est dans un effroyable sifflement de tuyères que le module se pose à l'intérieur de la base. A leur descente, les aventuriers sont accueillis par le Khan Grodibald, un petit homme sec et nerveux qui est visiblement soulagé par leur venue. Le Chrud Hyzikaiden, bras droit du Khan, conduit ensuite les Whog Shrogs au travers des coursives rutilantes de la base jusqu'à leurs quartiers, des appartements exigus et spartiates (couches à suspenseurs). Resté sur le pas de la porte, Hyzikaiden confie à voix basse au Chrud de l'escouade : *« Méfiez-vous de Grodibald, il n'est peut-être pas aussi heureux de vous voir qu'il veut le faire croire... »*, puis il s'éloigne, non sans avoir souhaité un agréable séjour aux héros.

Un peu plus tard, l'expert scientifique du complexe, le Khan Illydia Mailla — une femme corpulente à la voix puissante — vient rendre une petite visite aux nouveaux venus afin de leur faire un exposé des derniers événements. Elle les mène jusqu'à son département, s'installe devant sa console de contrôle et laisse courir ses doigts boudinés mais agiles sur les touches, avant de commencer son topo : *« Tout a débuté il y a quinze jours. C'est à ce moment-là que nous avons trouvé la première victime, un des gardes postés dans la jungle... Il n'était pas beau à voir, on l'avait entièrement désossé ! Son Magma-Fuz, ainsi que son communicateur avaient été dérobés... Deux jours plus tard, c'est le hangar du matériel lourd qui a fait l'objet d'une attaque massive de la part... d'on ne sait quoi : le brouillard masquait tout ! La porte extérieure a été arrachée, ce qui a immédiatement déclenché l'alerte. Le service de sécurité a ouvert le feu à l'aveuglette. Lorsque tout sembla être redevenu normal, quatre hommes sont sortis en binômes. Il n'en est revenu que deux. Le lendemain, on a retrouvé les corps des disparus ; ils avaient été littéralement broyés et dépouillés de tout leur matériel électronique. Les ennuis ont continué avec l'explosion du puits numéro 4, il y a dix jours de cela. Nous avons perdu vingt deux techniciens d'exploitation dans cette catastrophe. Pour couronner le tout, deux nouveaux gardes viennent juste d'être portés manquants... ».*

A ce moment précis, un officier fait son entrée et s'adresse à Mailla : *« Khan, l'ordinateur vient de donner les résultats... ».* Mailla opine de la tête, active un écran et déclare : *« Nous avons introduit dans l'ordinateur toutes les données que nous possédons sur notre assaillant — traces de pas, dépôt organique, etc. — afin d'essayer de déterminer son profil-type ».* Une image holographique apparait à l'écran, elle représente une créature bipède et vaguement reptilienne de plus de 2 m de haut et dont la masse doit dépasser les 600 kg...

Alerte rouge

Les Whog Shrogs sont attablés avec le Khan Grodibald lorsque retentit l'alerte rouge — dans un mugissement de sirènes accompagnées d'éclairs de magnésite — à l'heure où les brumes marécageuses recouvrent la base.

L'alerte a été lancée depuis le puits n°3, à l'extérieur. Sept gardes et quatres techniciens *s'affairent déjà sur les lieux ; la « Bête »* semble être entrée à l'intérieur des installations en se frayant un passage au travers des parois d'acier. Un trou aux bords encore brûlants témoigne de son intrusion. Le système d'éclairage ne fonctionnant plus, les Whog Shrogs vont devoir traquer la Bête à l'intérieur du puits, dans les coursives, les tuyaux, les escaliers, les passerelles et les ascenseurs plongés dans les ténèbres. Les techniciens sont évacués d'urgence, mais trois manquent déjà à l'appel.

La Bête se dirige vers les premiers réservoirs de cristaux bruts. Kli Huuud, le guerrier Krakarsack (voir encadré), tente en effet de récupérer les cristaux dont il a besoin. Il lui faut quinze minutes standard pour réussir. Son intention est de ressortir, une fois son raid accompli, par un autre passage que celui qu'il a emprunté pour entrer. Si les Whog Shrogs essayent de l'intercepter, le combat est âpre, car Kli Huuud se bat comme un beau diable. S'il parvient à s'enfuir, il rejoint alors ses compagnons à bord de son vaisseau en prenant bien soin de ne pas laisser de traces (-30 % pour Pister). S'il est abattu, les personnages trouveront du matériel technique sur lui, ainsi que de la boue orangée légèrement radioactive sous ses bottes, si toutefois sa dépouille est examinée sous toutes les coutures. Son communicateur étant branché sur la fréquence du vaisseau des Krakarsacks, il est possible de contacter les congénères de Kli. Ceux-ci ne répondent cependant qu'une seule fois, afin d'éviter un éventuel repérage par triangulation.

Options

Si Kli Huuud est fait prisonnier, il s'exprime dans une langue incompréhensible faite de claquements et de chuintements, mais le Khan Mailla peut établir un programme de traduction en trois heures standard, à partir de quelques échantillons de la voix du Krakarsack. Ayant appris qu'une « créature » a été capturée, le Chrud Hyzikaiden tente aussitôt d'en obtenir la garde. Si la Bête n'est pas placée sous le contrôle direct des personnages, cela lui est accordé sans difficulté. Dans ce cas, il peut alors s'arranger pour tuer Kli Huuud en prétextant une tentative d'évasion. Quoi qu'il en soit, dès que l'extra-terrestre aperçoit le Chrud Hyzikai-

des brumes



Ce mini-scénario est prévu pour une escouade composée d'au moins quatre Whog Shrogs débutants. Il est recommandé que certains d'entre-eux possèdent une compétence en Pilotage. Le maître de jeu devra déterminer lui-même les caractéristiques de la plupart des PNJ.

den, il se met immédiatement à rugir dans son jargon rauque et tente de l'étriper avec ses griffes (voici peut-être un autre prétexte pour que le Chrud tire sur lui...).

Une fois le programme de traduction simultanée mis au point, l'interrogatoire peut commencer. Pour soutirer à la Bête les renseignements ci-dessous, il faut réussir un jet d'Intimidation ou d'Interrogatoire :

— Nous nous sommes posés en catastrophe sur votre maudite planète.

— Nous avons été attaqués par un vaisseau qui croisait autour de ce monde.

— L'un d'entre vous a tué une de nos compagnes.

— Nous avons besoin de pièces de rechange pour notre vaisseau.

Ces déclarations devraient exciter la curiosité des personnages. Jamais aucun vaisseau ne vient en principe dans cette région, et encore moins aux alentours de Danaïde, il est en effet très difficile de trouver la planète. Qui sont donc les occupants de ce vaisseau mystérieux ? Ont-ils été renseignés par quelqu'un de la base ? Pour que Kli Huuud accepte de donner la position de son vaisseau, il faut d'abord que les personnages réussissent à gagner sa confiance, ce qui ne sera pas facile.

Quoi qu'il en soit, si le Krakarsack est interrogé par les Whog Shrogs, le Chrud Hyzikaiden s'enfuit au plus vite à bord d'un des deux seuls chasseurs Lumina dont dispose le complexe (deux modules d'atterrissage étant, à part ça, les seuls engins volants disponibles). Hyzikaiden est le seul pilote de chasse de la base. Un personnage peut cependant tenter de le poursuivre à bord du second chasseur. Si Kli Huuud s'enfuit, le Chrud fera tout son possible pour que les Whog Shrogs ne le retrouvent pas, en brouillant les pistes, montant de fausses alertes, etc. Hyzikaiden a rendez-vous le lendemain avec les pirates en un lieu appelé la Crête Morte.

Les rescapés

Le Ferbody (le vaisseau des Krakarsacks) s'est posé à proximité de marécages aux berges de boue orange radioactive. L'avant de l'engin est à moitié enseveli et on peut encore voir le profond sillon qu'il a tracé dans la forêt sur plus de mille mètres. Le Ferbody est équipé d'Antidec qui le rendent invisible depuis le ciel. Les trois membres d'équipage survivants s'activent à la réparation du générateur et du système de propulsion. Sans pièces de rechange, il leur faudra au moins trente jours pour tout remettre en état. Refroidis par le meurtre de l'une des leurs, les Krakarsacks se montrent extrêmement méfiants et « chatouilleux de la gâchette »... Ils sont cependant loin d'être idiots et sont prêts à discuter avec les personnages, si Kli Huuud les accompagne. Ils expliquent alors que leurs intentions sont tout à fait pacifiques, puisque leur mission consiste à convoyer des engrais archipéliens jusqu'à leur planète d'origine, Krakarzeanika. Ils croisaient dans les parages pour sortir un peu de la routine pénible des voyages en hyperespace, quand ils ont été attaqués.

L'attaque des pirates

Les pirates retrouvent le traître sur la Crête Morte. Le second du Capitaine Hellion-Le-Rouge est venu avec six hommes armés à bord d'un module d'atterrissage afin de traiter avec Hyziplpkaiden. Après quelques mots, les conjurés décident d'attaquer la base le soir-même. Le Chrud a fourni les plans des installations afin d'éviter que les hangars à cristaux ne soient détruits, tout en permettant d'éliminer à coup sûr les gardes. Il est également prévu qu'il ouvre les portes de la base aux pirates, mais s'il est découvert, cette seconde partie du plan devra être abandonnée.

Epilogue

Avec le matériel adéquat, le vaisseau des naufragés peut être réparé en cinq heures standard. C'est le seul engin spatial de la planète a pouvoir affronter le vaisseau pirate, avec de bonnes chances de réussite. Il est également possible de tendre un piège aux pirates, en démontant les armes du vaisseau krakarsack (même durée que pour réparer le vaisseau) et en les dissimulant en attendant de pouvoir les utiliser contre les assaillants. Même si le Chrud félon est tué, l'assaut de la base se déroule de nuit, et combine simultanément une attaque aérienne et une opération terrestre.

Opposez aux joueurs autant d'adversaires qu'ils peuvent en affronter. Décrivez l'agitation, les nuages de fumée âcre, les tirs sporadiques, les hurlements déchirants des agonisants et les cris guerriers des pirates. Ne laissez pas un moment de répit aux Whog Shrogs. L'affrontement doit être le plus « dur » possible et ils ne s'en sortiront que s'ils font la preuve de leurs capacités de combattants. Bienvenue en enfer !

L'intrigue

Le Ferbody — un vaisseau de la race Krakarsack — a été attaqué par le vaisseau pirate Dullmor, commandé par le Capitaine Hellion-Le-Rouge. Gravement endommagé, il est parvenu à s'enfuir et à atterrir en catastrophe sur Danaïde en pleine nuit, alors que le brouillard qui recouvrait la planète réduisait a l'impuissance les radars de la base du Boucher. Deux des cinq occupants du vaisseau, Kli Huuud et sa compagne, se sont alors mis en quête d'une aide afin de réparer leur vaisseau qui doit se rendre d'urgence jusqu'aux Confins. Au bout de quelques jours de progression, ils ont découvert une clairière où se tenaient trois hommes, dont le Chrud Hyzikaiden qui attendait là de recevoir les directives d'Hellion-Le-Rouge en vu de planifier le pillage de la base. Naïvement, ils s'avancèrent à découvert, en branchant leur traducteur. Hyzikaiden, d'abord horrifié à l'idée d'avoir été découvert, commanda aussitôt à ses compagnons d'ouvrir le feu sur les intrus. La compagne de Kli Huuud succomba sous les tirs concentrés de deux Magma-Fuz. Kli Huuud s'enfuit alors précipitamment dans la jungle touffue. Le Chrud ordonna à ses deux hommes de poursuivre la « créature », mais celle-ci — ivre de douleur et de rage — fit appel à tous ses talents de guerrier pour abattre avec un maximum de cruauté (suivant la norme Sunrith) les meurtriers de sa femelle. Au bout d'un certain temps, ne voyant par revenir ses hommes, le Chrud décida de rentrer. Mais le Krakarsack était sur ses traces et c'est ainsi qu'il découvrit la base. Il pouvait maintenant atteindre les deux objectifs qu'il s'était fixé : trouver le matériel nécessaire à la réparation de son vaisseau et... se venger !

KRAKARSACK (la Bête)

F60/C40/R16/H16/S15/Co20/T30/A0
Physique : 500. Résistance : 8. Bonus Force : 12. Camouflage 120 %. Pilotage 80 %. Navigation 30 %. Arme à feu 70 %. Combat à mains nues 70 %. Arme blanche 50 %. Electronique 80 %. Médecine 70 %.
Equipement : Magma-Fuz, communicateur, ceinture anti-grav, antidec.

Les Krakarsacks sont des humanoïdes d'une masse moyenne de 500 kg. Dotés d'une force herculéenne, par rapport à la plupart des races connues, ils n'en sont pas moins supérieurement intelligents et vifs d'esprit.

FERBODY

Coque : allongée
Taille : 60 m
PE/Pts de structure : 30
Nombre de moteurs : 5
Technologie : C
Type : hyperespace 3
Accélération : 90
Hyperespace en 5 tours
Armements :
— 5 accélérateurs de particules
— Ordinateur de soutien navigation
— Écran déflecteur
— Écran magnétique
Blindage : 10
Points d'énergie : 3000

Le Ferbody est entièrement automatisé et ne nécessite qu'un Mécanicien, un Artilleur, et un Pilote pour fonctionner parfaitement.

LE DULLMOR vaisseau pirate

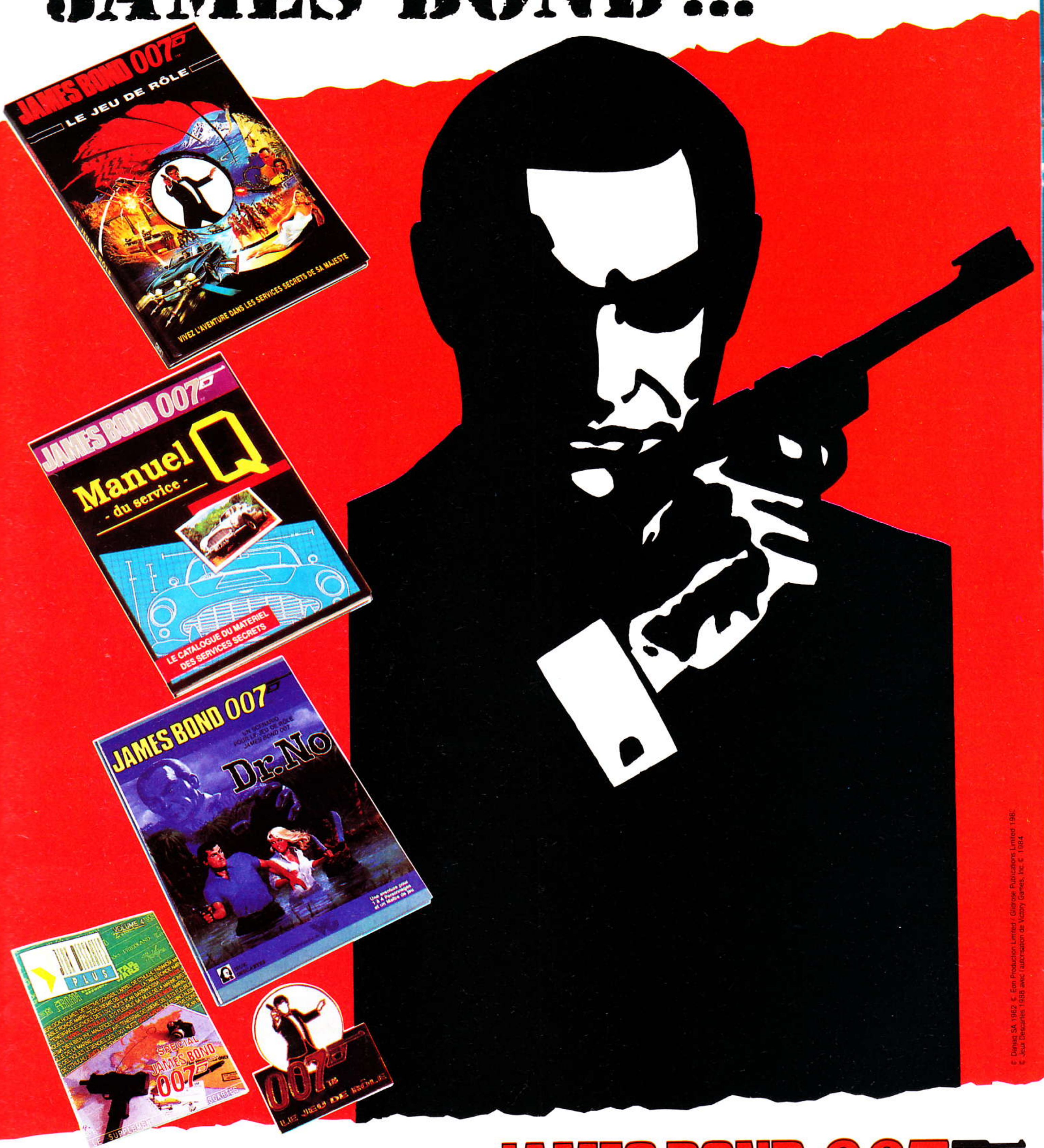
Coque : conique
Taille : 120 m
PE/Pts de structure : 56
Nombre de moteurs : 10
Technologie : B
Type : hyperespace 2
Accélération : 50
Hyperespace en 6 tours
Armements :
— 18 canons lasers
— Écran déflecteur
Soute : 100 hommes
Equipage : 30
Blindage : 10
Points d'énergie : 5000

CHASSEUR LUMINA

Taille : 12 m
PE/Pts de structure : 6
Nbre de moteurs : 1
Technologie : B
Type : mach 5
Accélération : 150
Hyperespace : IMP
2 canons laser.
Ecran de diffusion

scénario
Eric Bouchaud et Nicolas Théry
illustration
Frantz Auberlet

"MON NOM EST BOND, JAMES BOND..."



JAMES BOND 007™

En vente dans votre boutique habituelle, ou par retour de ce bon.
Je désire recevoir :

- ❑ James Bond 007 (le livre de base) - 119 F.
- ❑ Le manuel du service Q (supplément) - 99 F.
- ❑ Docteur No (scénario) - 69 F.

(+ 25 F de participation aux frais de port)

- ❑ JD + spécial James Bond - 30 F. Franco
- ❑ Badge James Bond - 42 F. Franco

Ci-joint mon règlement total de ....F (chèque, mandat, CCP) à l'ordre de :
Jeux Descartes, 5, rue de la Baume 75008 Paris

Nom : ....Prénom : ....

Adresse : ....

....

CASUS BELLI

Aventures

L'Almenivar

pour AD&D

Cet encart détachable correspond aux pages 43 à 50 et 59 à 66.

Une ville si attachante

pour Cthulhu



Pas de chrysanthèmes pour Miss Aomori

pour MultiMondes

O. VATINE

Rencontre spirituelle

pour Bushido/Oriental Adventures

CB 50

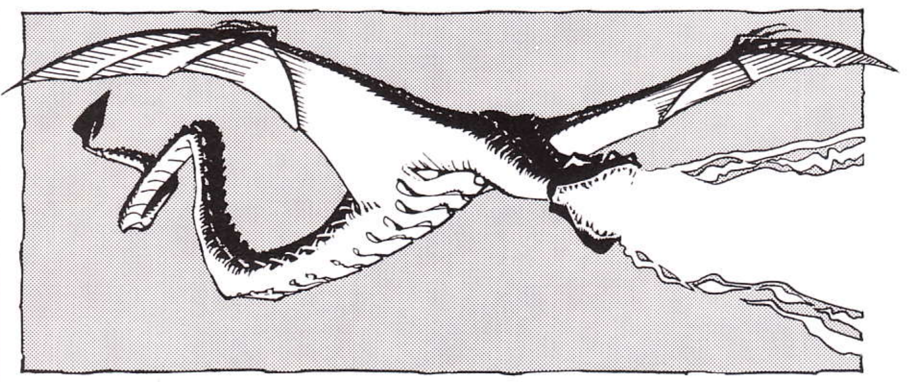
Être un jour beau et « gros bill » à la fois. Mais un jour seulement ! Les aventuriers sauront-ils en profiter ?

UN SCENARIO pour AD&D CASUS BELLI

L'Almenivar

Les mystères de Laelith

Ce scénario délibérement classique s'adresse, au départ, à un groupe d'aventuriers de niveau 1. Le Livre des Monstres ainsi que le Monster Manual II sont utiles pour certaines créatures.



Faux départ

Les aventuriers sont convoqués un matin par un « noble » de Laelith qui leur propose la mission suivante :

« Ma fille Ydril a été enlevée voici trois jours, alors qu'elle revenait du sud avec un convoi qui a été attaqué par des orques maraudeurs. Mon frère, qui est un ranger émérite, s'est lancé sur leurs traces, mais les orques étant une dizaine, il ne peut en venir à bout. Il me demande donc de lui envoyer des renforts. J'ai tout naturellement pensé à vous. Vous devrez être dans deux jours au bord d'un éperon rocheux baptisé le doigt de Kalvyn. Une heure avant l'aube, allumez-y un grand feu sans vous inquiéter des orques. Mon beau-frère viendra vous rejoindre. Il vous exposera son plan et vous n'aurez qu'à sauver ma fille. Pour ce travail, vous recevrez 100 P.O. chacun, dont 10 dès maintenant ».

Après un voyage calme, et guidés par une carte obligeamment prêtée par leur employeur, nos amis arrivent au lieu-dit Le doigt de Kalvyn. L'endroit étant couvert de buissons épineux, les aventuriers n'auront aucun problème pour allumer un feu. Au bout d'une heure, alors que l'aube commence à poindre, un énorme oiseau les survole : un dragon noir ! Le ver géant se pose de manière à leur couper la retraite et, après s'être amusé un peu (énigmes, etc.) crache son souffle meurtrier. Il n'y a bien entendu aucun survivant.

Bon, après cet étrange début, vous devrez faire preuve d'autorité afin de ramener de l'ordre au sein de vos joueurs écumants de rage. Annoncez donc : *« Tirez une nouvelle série de personnages »*, prenez un air énigmatique et allez vous aérer un peu.

Note : ce préliminaire n'est pas indispensable mais présente un intérêt dans la logique de l'aventure. Si vos joueurs ne sont pas mûrs pour une telle expérience, passez directement au chapitre ci dessous.

Deuxième fournée

Après cette entrée en matière qui n'a (presque) que le but de faire réfléchir vos joueurs sur la précarité de la carrière d'aventurier, faites-leur rencontrer le même « noble » que précédemment.

« Bonjour, messires. Mon nom est Golthron d'Aeschner, baron de l'impasse du Petit Clerc. Je requiers vos services afin d'accomplir pour mon compte une délicate mission.

Un voleur sans scrupules nommé Vaëlmir a découvert une relique sacrée qu'il s'apprête à profaner et à utiliser dans un but maléfique. Cette relique est une gemme de taille imposante. Vous en saurez davantage en lisant l'ouvrage que voici et que je vous confie pour la durée de l'expédition (voir annexe 1). Consultés par Pyti la devineresse, les Dieux ont fait savoir que vous seuls pouvez empêcher ce désastre. J'ignore pourquoi, mais il vous appartient de combattre ce triste sire. Son antre se trouve quelque part dans les collines du sud, au pied d'une falaise de grès rose. A vous d'en découvrir l'entrée. Si vous parvenez à vaincre ce répugnant personnage, vous recevrez chacun une prime de 1000 P.O.. A titre d'avance, je suis prêt à vous équiper ainsi que vous le souhaiterez. Mais faites vite : dès ce soir, vous vous mettrez en route afin d'arriver sur place la nuit prochaine. Vous aurez jusqu'à l'aube pour trouver l'entrée. Vous remarquerez sans doute la lueur d'un grand feu brillant au sud. Ignorez-la et concentrez-vous sur vos recherches. Il s'agit d'une attaque de diversion destinée à attirer l'attention de Vaëlmir et donc à vous faciliter la tâche. Bonne chance ! »

Golthron confiera ensuite les aventuriers à son majordome, un géant taciturne nommé Trifaz qui les accompagnera et payera leurs emplettes dans la limite du raisonnable. Les achats réalisés, ils pourront prendre un peu de repos.

En fin d'après-midi, Trifaz les rejoint, apportant des montures et des vivres pour quelques jours. Il est accompagné de quatre mercenaires patibulaires (guerriers de niveau 5), qui escorteront les aventuriers durant le voyage.

L'histoire

Il était une fois un mage elfe nommé Vaëlmir, dont le but était de mettre la main sur l'Almenivar. A force de recherches, il finit par localiser l'artefact, mais les autres mages du Grand Pic s'inquiétant de ces menées, ils résolurent de l'empêcher d'agir. Prévenu par ses espions, Vaëlmir détruisit l'accès à la première porte et fit construire en secret une nouvelle entrée. Là, il dissimula ses objets les plus puissants (dont son livre de sorts), et enchanta une salle. Cet enchantement est l'équivalent d'un puissant sort de drainage de niveaux. Tout individu y passant est, à son insu, ramené au premier niveau de sa classe (pas de jet de protection). Vaëlmir lia quelques démons et les plaça devant la première porte, de manière à tuer tout intrus. Puis, il simula sa mort et se réincarna dans le corps d'un jeune mage. Étant « de niveau 1 », et aidé seulement d'un pseudo dragon, il recruta quelques brigands et se mit en route vers le sud, pensant que les mages du Grand Pic avaient définitivement perdu sa trace.

Une fois sur place, il laissa les brigands garder l'accès et s'enfonça sous la montagne. Passant par la salle magique, il constata avec surprise que celle-ci avait un effet opposé sur les personnes de « premier niveau ». Il retrouva la puissance d'un mage de niveau 9 et son pseudo dragon se transforma en un véritable dragon noir ! Ravi de cette aubaine, Vaëlmir expédia son favori à la surface afin de garder les environs et, après avoir récupéré son équipement, se téléporta jusqu'au centre du Dédale. Là, il commença à enchanter la gemme afin de se l'approprier.

Cependant, à Laelith, quelques mages perçurent le retour en puissance de Vaëlmir. Ils obtinrent d'une devineresse nommée Pyti une prédiction sibylline dont ils déduisirent que Vaëlmir avait fait alliance avec un dragon noir, qu'il se trouvait dans le sud, quelque part à l'intérieur d'un falaise de grès rose et que seuls des aventuriers novices pourraient le vaincre. Ils décidèrent alors de monter deux expéditions parallèles. D'une part, quelques mercenaires naïfs iraient faire diversion et attirer le dragon loin de l'entrée (voir Faux départ). D'autre part, un second groupe se lancerait à la poursuite du



mage noir avec mission de le ramener à Laelith ou, à défaut, de le tuer...

Cap au sud !

La petite troupe quitte Laelith en début de soirée et s'engage hardiment dans les terres désolées qui s'étendent au sud de la Cité sainte. Après une nuit de voyage, Trifaz fait établir le campement en bordure d'un petit oasis. *« Nous nous reposerons ici durant la journée et nous repartirons dès le coucher du soleil,* déclare-t-il. *Prenez des forces, vous en aurez besoin, et laissez les mercenaires monter la garde ».*

Au MJ d'organiser ce petit voyage comme il l'entend. Les terres au sud de Laelith ne sont pas très sûres, et il est toujours possible d'y faire de curieuses rencontres (bédouins, pillards, caravane en péril, spectres des sables).

Le groupe se remet en route à la nuit tombée. Trifaz met résolument le cap vers une falaise dont la masse sombre se découpe à l'horizon. Quelques heures plus tard, il ordonne une nouvelle halte. *« Ma protection s'arrête ici,* dit-il aux aventuriers. *A vous de jouer à présent ! Dans une heure, vous serez au pied de cette falaise. Longez-la en direction du sud jusqu'à ce que vous en découvriez l'entrée. Que les Dieux vous guident ! »*

La falaise, haute d'une trentaine de mètres, s'étire sur plusieurs kilomètres. Les aventuriers vont la longer jusqu'à l'aube. Loin au sud, un point lumineux semble indiquer l'emplacement du feu mentionné par Golthron. Puis, après de longues recherches, et alors qu'ils commencent à perdre espoir (rien ne vous empêche de leur faire découvrir des grottes sans issue, etc.), les rayons rasants du soleil levant leur révèlent des traces habilement camouflées et déjà anciennes. Il s'agit d'empreintes de mule ainsi que de lignes parallèles, vraisemblablement laissées par les roues d'un chariot. Les empreintes mènent à un massif de buissons poussant au pied de la falaise

Premières difficultés

Les aventuriers sont arrivés devant l'entrée de l'antre de Vaëlmir. Yacha, son dragon noir, est en ce moment plus au sud, occupé à rôtir un groupe d'aventuriers téméraires. Les brigands qui sont sensés garder l'entrée font, quant à eux, preuve d'un fâcheux excès de confiance. Leur vigilance s'est considérablement relâchée et il est possible, pour un groupe d'hommes résolus, de les surprendre en plein sommeil.

Consultez le plan pour la suite des événements.

1. La carriole des brigands. Camouflée par des branchages, elle est vide.

2. L'entrée. Elle est dissimulée par de hauts buissons épineux.

3. Un escalier montant mène à cette pièce percée d'étroites meurtrières d'où il est possible de contrôler l'entrée. Pour l'instant, le brigand qui y dort ronfle comme un sonneur.

Le brigand (guerrier niv.1) : CA 10, PV 8, D 1-6 (épée courte).

4. Un renfoncement dans le mur tapissé de paille sert d'abri au mulet qui tire la carriole. L'animal est, lui, tout à fait éveillé, et le bruit qu'il fait risque d'intriguer les aventuriers Il n'hésite pas à braire s'il est contrarié, aussi devront-ils ménager sa susceptibilité

5. Une volée de marches mène à une porte légèrement entrebâillée. Un seau (vide) est placé en équilibre au sommet de celle-ci. C'est l'unique système d'alarme prévu par les brigands.

6. Cette vaste salle ressemble à un temple. Une idole de pierre fait face à la porte. La pièce a quatre autres issues.

7. Une porte verrouillée donne accès à une ancienne chapelle. Deux tombeaux éventrés laissent deviner quelques ossements.

8. La réserve de nourriture et de boissons : deux tonneaux de bière, un de viande salée et un de légumes/fruits séchés. La porte n'est pas verrouillée.

9. C'est ici que se reposent les brigands : six demi-orques et deux humains. Ils ont les mêmes caractéristiques que leur compère de la salle 3. Si le piège de la porte se déclenche, les deux humains seront prêts à se battre au bout d'un round, deux demi-orques le round suivant et le reste, le round d'après. S'ils ont le temps d'enfiler leurs armures de cuir, baissez leurs CA de 2. Un brasero réchauffe la pièce. La fumée s'évacue par une étroite ouverture visible au plafond.

10. Après avoir dû déverrouiller deux portes, les aventuriers débouchent dans cette pièce où se tapit un dretch (MM II p. 38).

Le dretch : CA 2, DV 4, PV 20, D 1-4/1-4/2-5 + sorts.

Si cette créature apparait trop puissante pour vos aventuriers, n'hésitez pas à baisser ses caractéristiques. Normalement, s'ils ont réussi à éliminer rapidement les brigands, et s'ils agissent de manière concertée, ils devraient pouvoir en venir à bout...

Il faut découvrir le passage secret du mur nord pour accéder au couloir.

11. C'est dans ce couloir que donnait l'ancienne entrée, aujourd'hui murée...

12. Cette pièce est vide. Elle n'est remarquable que par les décorations psychédéliques qui ornent ses murs. Le plafond est entièrement carbonisé : des tonnes de pierres carbonisées ont été soumises à un feu intense, jusqu'à fondre... de ce fait, la pièce est à l'air libre. Les étoiles brillent au-delà d'une cheminée haute de 35 mètres environ. Une fois dans cette pièce, les aventuriers recevront chacun 4 niveaux d'expérience supplémentaires (ils seront donc de niveau 5). Attribuez-leur le maximum de points de vie et ne révélez rien de ce qui vient de leur arriver. Laissez-les découvrir progressivement leur nouvelle puissance (les jeteurs de sorts « sentiront » que leur pouvoir s'est accru, etc.). C'est également dans cette pièce que Vaëlmir a retrouvé sa puissance et que Yacha est devenu un vrai dragon (ne pouvant rebrousser chemin en raison de sa taille, il a choisi de « détruire » le plafond afin de pouvoir s'envoler).



13. Dans cette pièce se trouvent deux démons de type 1 (vrocks) qui attaqueront immédiatement les aventuriers.

Les démons : CA 0, DV 8, PV 40, D 1-4/1-4/1-8/1-8/1-6.

De nombreux squelettes jonchent le sol. Ce sont ceux des aventuriers téméraires qui sont partis à la recherche de l'Almenivar et qui n'ont trouvé que la mort. Les mercenaires dont la force avait été drainée, ont néanmoins laissé un équipement dont les aventuriers feraient bien de s'emparer...

— cotte de mailles +1, anneau de protection contre le feu, hache +2, fiole de forme gazeuse *(gazeous form),* casque magnifique.

— épée courte +2, armure cuir +1, arc +1, cape d'elfe, épée bâtarde +1.

— masse +1, bouclier +1, belle cotte de mailles, amulette donnant +2 aux jets de protection contre les sorts.

— bracelets de défense CA 6, belle cape, dague +2, livre de sorts contenant : *Lecture de la magie, Agrandissement, Chute de plume, Projectile magique, Aura magique de Nystul, Bouclier, Sommeil, Lumière éternelle, Détection de l'invisible, Image miroir, Rayon d'affaiblissement, Force, Boule de feu, Dissipation de la magie.*

Le domaine du vent

14. Une haute porte à double battants, de couleur bleue, donne accès à cette salle décorée de fresques représentant des nuages. Une sorte de brise venue de nulle part caresse la peau et fait onduler les cheveux.

15. La pièce contient un autel dédié à Zéphyr, le dieu des vents. Toute personne d'alignement neutre chaotique y éprouvera une sensation de bien-être et récupèrera 2 PV/round.

16. Le couloir se termine en cul de sac. Le mur du fond a été sculpté de manière à représenter un visage grimaçant. Aléatoirement (c'est-à-dire à la discrétion du MJ), une mini tornade en jaillit, balayant tout sur son passage, va mourir devant la porte de verre (19). Il faut réussir un jet sous 4 fois la Force afin de résister à ce coup de vent impromptu, sous peine de heurter violemment les murs (D : 1d3).

17. Cette pièce ressemble à un amphithéâtre. En bas des gradins, se trouvent une demi-douzaine de formes gazeuses. Ce sont des ennemis de Frensell, réduits à l'état de gaz inoffensifs. Ils savent que dans la pièce 20 se trouve une fontaine magique qui leur permettrait de retrouver forme physique, mais qu'avant de l'atteindre, leurs corps gazeux seraient immanquablement dispersés par les bourrasques et repoussés dans la pièce. Ce supplice dure depuis quelques siècles déjà. Si les aventuriers désactivent la bouche du couloir 16, les formes les suivront jusqu'à la salle 20. Là, elles reprendront apparence humaine et remercieront les aventuriers avec effusion, avant de s'en retourner vers l'extérieur (et, certainement, faire connaissance avec Yacha). Un couloir relie cette pièce à la salle 18, les portes ne sont pas verrouillées.

18. Cette pièce recèle un redoutable adversaire : un ildriss (MM II p.73). Heureusement l'individu en question est plutôt faible, il suffit d'utiliser des armes +1 pour le toucher.

L'ildriss : CA 2, DV 4, PV 30, D 3-12.

Une fois détruit, la brume composant l'ildriss semblera se contracter de manière à former une clé solide, en forme de croix (qui ouvre le passage 19). Contre le mur ouest, est visible un levier qui, une fois abaissé, interrompt la production des « mini tornades ».

19. Une plaque de verre défend l'accès de la dernière salle de ce niveau. Une cachette dans le mur dissimule une serrure en forme de croix.

20. Une fontaine chante discrètement dans l'angle sud-est. Trois leviers sont visibles sur le mur ouest. Ceux de droite et de gauche sont relevés, celui du centre abaissé. Au-dessus du levier de gauche ont été dessinés un demi-soleil

ainsi qu'un arbre dont le tronc est couvert d'une substance verte. Au-dessus de celui de droite, figure un demi-soleil et, au-dessus de celui du milieu, un soleil. Le tout est surmonté de l'inscription suivante : *« Passe ici une journée et la révélation te sera donnée ».*

Il faut baisser les leviers de manière à simuler une journée : d'abord celui de droite (le demi-soleil levant), puis celui du centre (le plein soleil à son zénith), et enfin celui de gauche (le vert sur l'arbre représente la mousse qui pousse sur la partie des troncs orientée à l'est). La personne qui regarde la mousse fait donc face à l'ouest, au soleil couchant. Cette manipulation réalisée, une cache se dévoile dans le mur est. Elle recèle un saphir. Dans la pièce se trouve également une tapisserie dissimulant une porte non verrouillée qui mène au niveau inférieur.

Voyage sur les eaux

Suivant un long couloir, les aventuriers se retrouvent face à une porte rouge : ici commence le domaine de Krik, le maître des eaux.

21. Une fois la porte franchie, les aventuriers débouchent sur un quai de taille réduite. Une barque à quatre rames y est amarrée. Il est impossible de poursuivre à pied sec, car les couloirs voûtés sont envahis par une eau noire et huileuse. C'est donc en barque que va se poursuivre le voyage...

22. Après une longue progression, seulement troublée par le clapotis des rames fendant l'eau, les aventuriers pénètrent dans une grotte éclairée par une multitude de cristaux. L'eau est devenue soudainement limpide, et il est possible de distinguer, sur le fond couvert d'algues, la masse sombre d'un coffret. Un naga aquatique, dissimulé sous les algues, le protège d'éventuels voleurs...

Le naga : CA 5, DV 7, PV 30, D 1-4.

Le coffret contient un parchemin (sort *Ventriloquie*), une belle dague ouvragée (+1), ainsi qu'une clé à bout rond qui sert à ouvrir la porte de la salle 26.

23. La barque longe une courte plage bordée de grottes à l'intérieur desquelles vivent une vingtaine d'homme-crabes (crabman du Fiend Folio) qui tenteront d'assaillir la barque à l'aide de grappins.

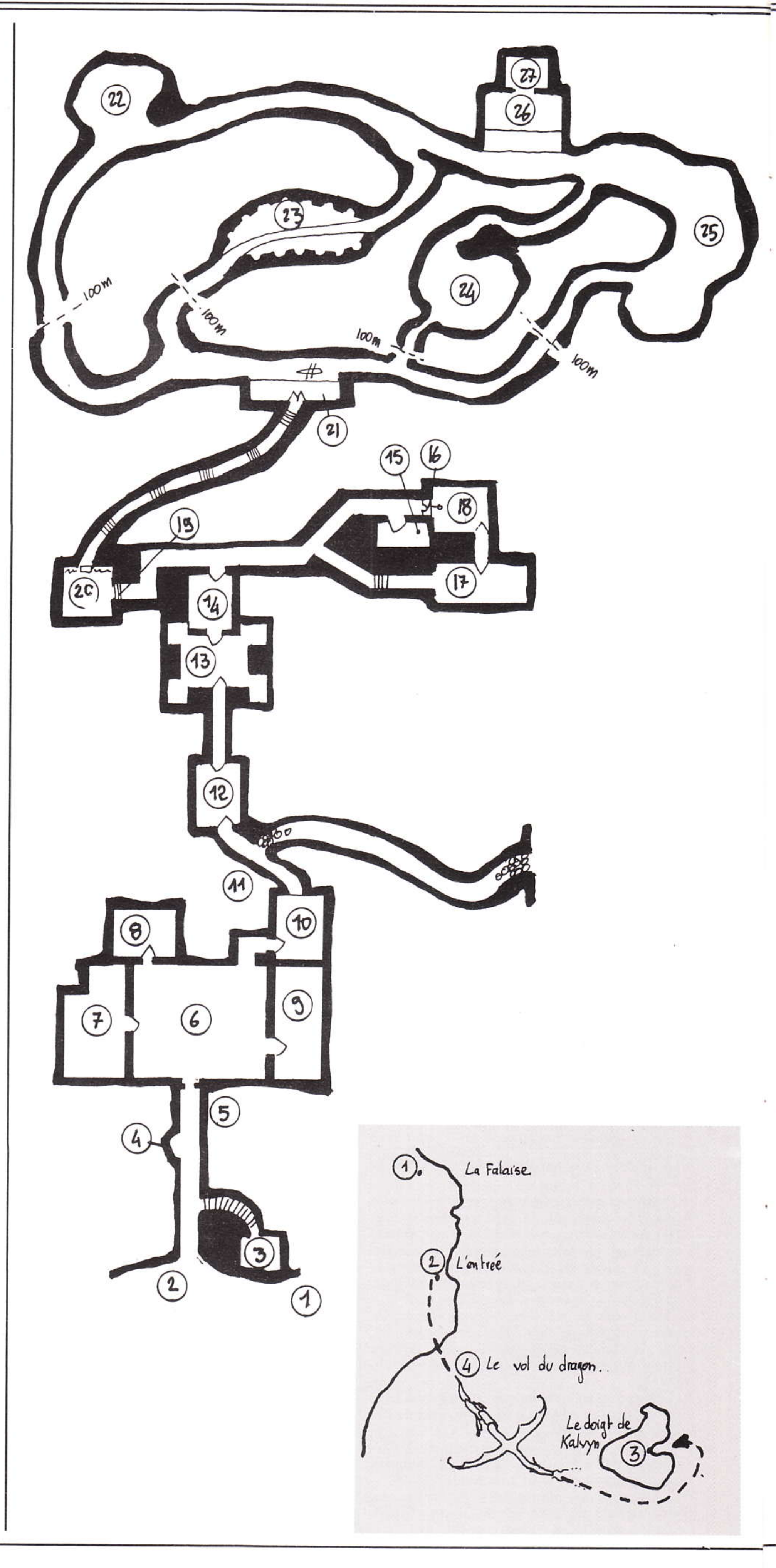
Les hommes-crabes : CA 6, DV 2, PV 15, D 1-4/1-4 (pinces), ou grappin.

Sur un score de 15 ou plus, le grappin agrippe la barque qui est halée sur le rivage au bout de 2 rounds. La corde attachée à chaque grappin a 10 PV. En fouillant dans les grottes, il est possible d'y trouver une fiole de respiration sous-marine, un trident en argent et 700 P.O. environ.

24. Cette grotte contient de nombreuses stalagmites et stalactites. 3 *méduses de Dalmar* (voir en annexe) y vivent.

25. En raison d'une véritable purée de pois, il n'est pas possible d'y voir à plus de trois mètres. Un son de cor se fait entendre droit devant, comme pour guider les hardis navigateurs. C'est en fait un piège destiné à précipiter la barque contre des rochers tranchants comme des rasoirs, (D : 1d8/aventurier, + barque inutilisable). Une fois repérés les rochers sortant de la brume, chaque aventurier maniant une rame devra réussir un jet sous 4 fois la Force, sous peine de voir la barque s'empaler sur les rochers.

26. Enfin un quai ! Celui-ci donne sur une salle dont le sol est composé d'alvéoles contenant soit de l'eau (E), soit de l'acide (A). Les deux sont a priori indiscernables. Tout aventurier passant dans les zones hachurées glisse et doit réussir un jet sous 3 fois la Dextérité, sous peine de tomber (1,2,3 à droite ; 4,5,6 à gauche). Les dégâts de l'acide sont de 1d3 le 1er round, 1d4 le 2e, 1d6 le 3e, et 1d8 les suivants. Au mur nord se trouve une porte verrouillée. Seule la clé ronde peut l'ouvrir.



27. Cette pièce contient quatre tableaux :
a) La grand'place d'une ville. Un cracheur de feu et un jongleur exécutent des tours.
b) La mer, une île volcanique.
c) Une rivière coule au bas d'une colline. De nombreux oiseaux se découpent contre le soleil.
d) La campagne. Une maisonnette à la cheminée fumante est encadrée d'arbres courbés par le vent.
Une inscription est gravée dans la pierre, au dessus de la porte nord : *« Choisis l'air qui vibre, la terre qui chante, le feu qui réchauffe »*. Seul le tableau c) correspond à cette description (oiseaux = air qui vibre, rivière = terre qui chante, soleil = feu). Décrocher le bon tableau provoque l'ouverture d'une cache contenant un rubis. La porte nord, qui n'est pas verrouillée, donne sur un couloir dont l'extrémité est barrée par une double porte de couleur grise.

Verdure et minéraux

Les aventuriers pénètrent dans une vaste salle éclairée, qui ressemble à une sorte de jungle : végétaux et arbres de toutes sortes y poussent en parfaite anarchie. Il n'y a pas d'issue apparente à cette pièce et les aventuriers devront s'engager dans la « jungle » afin de découvrir que le tronc creux d'un baobab contient en fait un escalier. Un ranger ou un druide remarqueront des plants de Trompe la Mort, dont une dizaine sont à maturité. Mâcher de tels plants permet de récupérer 1d4 points de vie. Malheureusement, deux horribles kampflut (MM II p. 78) se cachent à proximité.

Les kampflut : CA 4, DV 2, PV 15, D 6x1.

L'escalier s'enfonce dans l'obscurité et donne accès à un couloir.
29. L'entrée de cette salle ronde est défendue par une grille. Une statue de bouc, grandeur nature, a été placée sur un piédestal, face à l'entrée. L'animal porte autour du cou une amulette symbole de fertilité. Tout homme l'arborant verra sa virilité naturelle considérablement amplifiée (traiter cette amulette comme un sort de charme à l'égard de toute personne de sexe féminin. *Le charme a 10 % de chances de* fonctionner. Pas de jet de protection).
30. Les aventuriers pénètrent dans une grotte très vaste, plantée de stalagmites et de roches évoquant des formes humaines. Un rock reptile (MM II p. 106) est aux aguets

Le rock reptile : CA 3, DV 5 +, PV 40, D 1-4 +5.

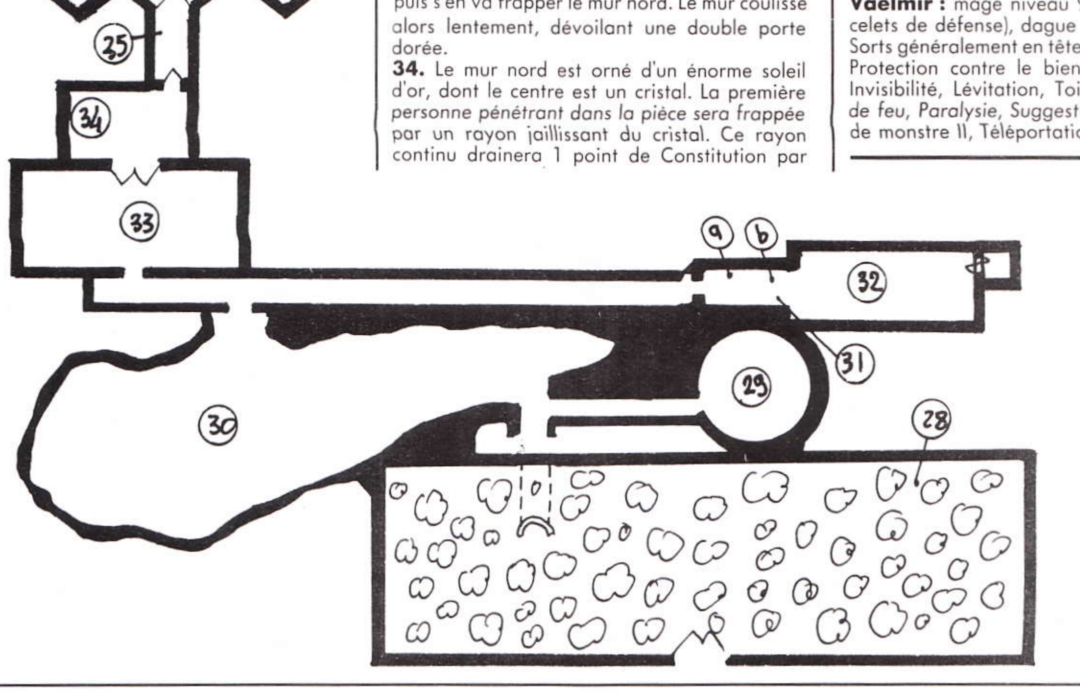
31.
a) Une trappe mal dissimulée (détection automatique). Elle est large de 2 mètres seulement.
b) Une autre trappe, très bien camouflée (D : 1d6).
32. Cette pièce est défendue par une épaisse porte de bois verrouillée. Elle recèle une multitude de fioles translucides, contenant chacune des graines de plantes rares. Une ouverture secrète, cachée derrière une rangée de bocaux, renferme un magnifique miroir, ainsi qu'une baguette d'ivoire (non magique).
33. Les murs sont ornés de bas-reliefs dorés, représentant des instruments d'artisans (scies, marteaux, ciseaux). Une magnifique harpe à 6 cordes est visible dans l'angle sud-est. Une émeraude aisément escamotable est enchâssée dans l'instrument. Il n'y a pas d'autre issue visible dans cette pièce. Si l'on joue de la harpe, on obtient toujours la même série de notes (et ce, quel que soit l'ordre dans lequel on pince les cordes). Cette série est : mi, ré, la, si, do, ré. Il faut comprendre « mire la scie dorée ». C'est ici qu'il faut utiliser le miroir magique trouvé en 32, et le placer face au bas-relief représentant une scie. Un trait de feu unit alors les deux objets puis s'en va frapper le mur nord. Le mur coulisse alors lentement, dévoilant une double porte dorée.
34. Le mur nord est orné d'un énorme soleil d'or, dont le centre est un cristal. La première personne *pénétrant dans la pièce sera frappée* par un rayon jaillissant du cristal. Ce rayon continu drainera 1 point de Constitution par round, sans que la victime, prostrée, ne puisse réagir. La seule solution consiste à détruire le cristal à l'aide du miroir trouvé en 33, ou en lui infligeant des dégâts. Le cristal a 40 points de vie et une CA de 0. Il est insensible aux sorts. Une personne arrivant à une Constitution de 0 est transformée en un cadavre desséché. Derrière le cristal se trouve une cache contenant une topaze.
35. Le couloir est bordé de hautes flammes qui semblent vivantes. Elles sont en fait inoffensives
36. Cette salle en forme de losange est dotée de 4 portes. Chacune est ornée d'un dessin : a) maison avec cheminée fumante / b) soleil / c) œil / d) scie.
Il faut ouvrir la porte c), car les trois autres sont illustrées par des « réponses » aux énigmes précédentes. Ouvrir l'une de ces portes provoque l'apparition d'un petit élémental du feu.

L'élémental du feu : CA 2, DV 8, PV 40, D 1-8.

L'ultime affrontement

37. Voici la dernière salle. Sculptée avec une extraordinaire profusion de détails, elle est tout entière illuminée par l'éclat d'une gemme de la taille d'un melon, posée sur un piédestal. Un jeune elfe, les bras étendus au-dessus d'elle, semble en transes. La gemme et lui se trouvent au centre d'un étrange dessin géométrique, tracé à même le sol. Pour les rejoindre, il faut s'engager sur le dessin, en faisant bien attention à suivre le tracé, large de 30 cm environ. Une seule personne à la fois peut tenter l'épreuve.
La progression est très pénible, et l'aventurier doit réussir un jet sous 5 fois la Force pour continuer. S'il rate, il a droit à un autre jet sous 4 fois, puis 3 fois, 2 fois et enfin 1 fois. S'il échoue, il restera sur place sans possibilité de progresser à nouveau. Un autre aventurier devra se porter à son secours. Après avoir répété cette opération trois fois, l'aventurier arrivera devant un embranchement.
a) Ici se trouve le mage avec la gemme. Pénétrer dans le cercle le tire aussitôt de sa transe. Il est capable de se battre, mais préférera reculer dans le labyrinthe (il n'éprouve aucune difficulté pour avancer), afin de préparer des sorts. La magie fonctionne à l'intérieur du tracé, mais elle ne peut affecter l'extérieur et vice versa.

Vaëlmir : mage niveau 9, PV 50, CA 2 (bracelets de défense), dague +3.
Sorts généralement en tête : Projectile magique, Protection contre le bien, Sommeil, Bouclier, Invisibilité, Lévitation, Toile d'araignée, Boule de feu, *Paralysie, Suggestion*, Peur, Invocation de monstre II, Téléportation (déjà utilisé).



b) Au centre d'un cercle se trouve une sorte d'autel contenant quatre orifices. Le message suivant est gravé dans la pierre : *« J'ouvre les yeux et je vois le ciel de l'été. Le soleil est au zénith. Autour de moi, une prairie grasse ondule sous le vent. Je cueille une tulipe. »*
Il faut placer dans le premier trou le saphir (ciel bleu), dans le second la topaze (soleil jaune), dans la troisième l'émeraude (herbe grasse) et dans le dernier le rubis (tulipe rouge).
Une fois cette manipulation effectuée, une énorme boule de feu apparait à l'extrémité du dessin et commence à progresser le long du tracé. S'il ne veut pas finir carbonisé, l'aventurier devra poursuivre son chemin et réussir trois jets sous la Force avant de pouvoir quitter le dédale. Cependant, la boule poursuit son chemin et pénètre dans les deux cercles. Le mage, toujours en transes, s'embrase comme un fagot de bois sec et meurt dans un hurlement strident... la boule de feu poursuit son chemin jusqu'à l'autre extrémité du tracé où elle s'éteint doucement...

« Jadis, à une époque reculée, vécurent quatre puissants magiciens. Frensell le Bleu commandait aux Vents, Krik le Rouge à l'élément liquide, Khaldreen le Gris était le maître de la Terre, et Virgaard le Doré celui du Feu. Tous les quatre œuvraient en parfaite intelligence, et leurs efforts tendaient vers un seul but : découvrir un artefact aux immenses pouvoirs. Cet artefact était une gemme grosse comme un cerveau de schlougga, connue sous le nom d'Almenivar. Ils finirent par découvrir cet objet dans les montagnes du sud mais constatèrent qu'il était voué au Mal. Désireux de soustraire cet objet des mains de mages peu scrupuleux, ils le placèrent au centre d'un « dédale » (je traduis ici le jargon nain « kwzarllazûk ») dont ils assurèrent ensemble la défense. Chacun bâtit un ensemble défensif protégé par une porte à sa couleur. Virgaard étant le plus puissant, c'est la porte dorée qui est l'ultime rempart avant le dédale. (...) S'il est vrai que, périodiquement, des groupes d'aventuriers avides se dirigent vers le sud, en revanche, personne n'a jamais pu mettre la main sur la gemme. En ce qui me concerne, j'ai franchi un jour les quatre portes et contemplé l'Almenivar. C'est une gemme merveilleuse, mais dont le pouvoir est si sombre que je m'en suis retourné en la laissant sur place ».

Ermold le Noir, extrait de « La bonne manière de dresser les schlouggas », suivi de « Propos de Table ».

Épilogue

Le mage tué, et la gemme toujours intacte au centre du dédale dont les lignes sont à présent brûlantes, les aventuriers vont pouvoir rebrousser chemin. Ils n'ont malheureusement pas la possibilité d'éviter la salle d'affaiblissement et retrouveront leur niveau de départ (les points d'expérience ne seront bien sûr pas perdus). Au dehors, le soleil brille et le dragon Yacha, ayant senti la mort de son maître, est parti vers d'autres contrées.
Si vous estimez que vos joueurs ont acquis trop d'objets magiques, vous avez la possibilité de les faire attaquer par des brigands sur le chemin du retour. Mais ceci est une autre histoire...

texte
Denis Beck
illustration
Olivier Vatine
plans
Stéphane Truffert

Si vous n'avez pas le Monster Manual II

Nous vous proposons ici des monstres similaires mais appartenant au manuel des monstres. Modifiez leurs caractéristiques en utilisant celles du scénario.
— Le dretch est un démon mineur, légèrement plus faible qu'un démon de type I (vrok).
— L'ildriss est un petit élémental d'air, de taille humaine. Il a une forme vaporeuse d'où émerge des tentacules visqueux et abrasifs.
— Les hommes-crabes sont recouverts d'une carapace et possèdent des pinces en guise de mains. Vous pouvez utiliser à la place de solides hommes-lézards.
— Les kampfult sont des végétaux ressemblant à de tout petits arbres, avec des branches animées. Ils se déplacent lentement. On peut les confondre avec des lianes ou des cordes. Ce sont de minuscules enlaceurs.
— Le rock reptile est un lézard de pierre de taille humaine. Vous pouvez utiliser un anhkheg à la place.

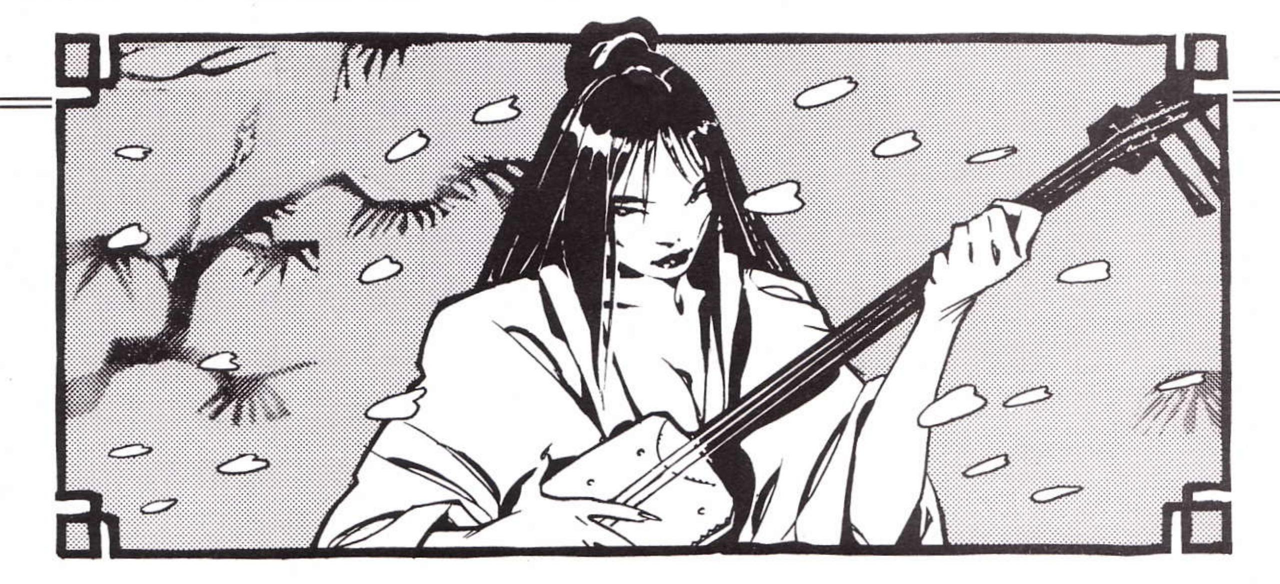
Les méduses de Dalmar

Fréquence : rare
Nombre : 1-4
Classe d'armure : 2
Déplacement : 27m
Dés de vie : 4
% d'être au gîte : 10 %
Trésor : non
Nombre d'attaques : 4
Dégât/attaque : 1-6
Attaque spéciale : choc électrique
Défense spéciale : non
Alignement : neutre mauvais
Taille : 2m
Psi : non
Exp : 250 +1/PV

Découvertes par le célèbre mage elfe Dalmar, ces méduses géantes vivent dans les eaux froides. Leur couleur noire les rend peu repérables de nuit. Ces méduses attaquent avec 6 tentacules, causant chacun 1d6 de dégâts. Une fois réduites à 0 points de vie, elles envoient une décharge électrique qui foudroie la personne dont l'arme vient de les toucher (1d8). Certaines méduses ont pu être dressées par des Sahuagins qui s'en servent comme montures de guerre, leurs tentacules servant alors à faire chavirer de petites embarcations.







Autrefois

Daimyo mineur de la région de Kanazawa (île de Honshu), le seigneur Kato Kyomasa Higonoki décida un jour de marier sa fille unique Hime à son voisin le puissant seigneur Masakiyo no Kosaburô, pour renforcer ses alliances politiques. Il chargea alors le plus valeureux de ses samourai, le jeune Yokosuke Kotono, d'escorter la jeune fille vers son futur époux. Sa mission accomplie, Yokosuke avait le cœur gros sur le chemin du retour, car il savait que la douce Hime était le seul rayon de soleil qui illuminait la vie de son maître, et que le château serait désormais bien triste sans les éclats de rire de la jeune fille.
Ruminant ses sombres pensées, Yokosuke Kotono mit plusieurs secondes a réaliser que tous les bushi de son escorte s'étaient arrêtés, et qu'il continuait seul à chevaucher sur le chemin. Une musique d'une beauté sublime retentissait dans les bois... Curieux et malgré lui inquiet, il fit avancer sa monture à travers les broussailles, pour arriver au bord d'un étang dont les eaux miroitaient sous les reflets du soleil. Il lui sembla alors perdre la vue tant la jeune femme qui jouait du biwa sur la rive lui semblait belle, telle une nymphe de la lune descendue sur terre. Se rappelant la tristesse et la solitude de son daimyo, Yokosuke s'approcha et demanda *humblement à l'étrange apparition de l'accom*pagner jusqu'à la demeure de son maître, pensant qu'elle serait une compagne idéale pour son seigneur...
Kato Kyomasa Higonoki, immédiatement subjugué par le charme et la beauté de la jeune femme, nommée Akemi, en fit son épouse quelques semaines plus tard. Tout allait au mieux quand d'étranges disparitions commencèrent à survenir dans la région, les victimes étant le plus souvent des personnes isolées ou sans défense. Le seigneur Kato Kyomasa Higonoki ordonna une enquête, dont les résultats furent bien maigres car certains indices et coïncidences faisaient converger les soupçons sur Akemi. Incrédule, Higonoki fut dans l'obligation de demander des comptes à son épouse, malgré tout l'amour qu'il lui portait. Geste imprudent dont il aurait dû s'abstenir, car lors de la funeste nuit où il exigea des explications, il perdit la vie ainsi que toute sa maisonnée... Akemi n'était autre qu'un être surnaturel et maléfique dévorant l'énergie vitale des êtres humains, et trop heureuse d'épouser un riche seigneur pour bénéficier de sa protection. Les questions de son époux déchaînèrent sa colère, et son orgueil lui fit oublier la somptueuse identité secrète qui lui permettait d'écumer la région en toute impunité. Dans le combat général qui s'ensuivit au château, Kato Kyomasa Higonoki trouva la mort ainsi que tous ses serviteurs. Yokosuke Kotono, terrifié par la faute qu'il avait commise en conduisant cette créature infernale dans la maison de son maître, affronta le monstre, tua sa forme physique mais fut incapable d'exorciser l'esprit maléfique. A la fin du combat, le samourai perdit la vie... Mais l'ampleur de sa faute et le fait de *n'avoir pas accompli son devoir ne lui permirent* pas de se réincarner. Il hanta désormais le château de son maître sous la forme d'un shoryo, tandis que l'esprit de la sinistre Akemi tentait de fuir nuit après nuit le fantôme du samourai, indomptable gardien, pour pouvoir enfin se repaître des forces vitales des gens de la région. Aucune des deux âmes captives ne pouvait vaincre son adversaire, et les araburukami rient encore de ce mauvais tour du destin...
De nombreuses années s'écoulèrent, la poussière envahit le château, les herbe folles prirent possession des jardins, tandis que les villageois des environs évitèrent de plus en plus l'endroit, qui prit (à raison) une réputation de lieu hanté.

Aujourd'hui

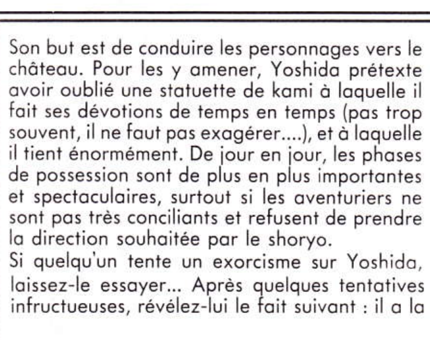
Quelques jours avant le début de cette aventure, un jeune ronin dénommé Yoshida, voyageant sans but dans l'île d'Honsu, trouva refuge dans le château hanté lors d'une nuit orageuse. Ne connaissant pas la région et arrivant dans la contrée fort tard dans la nuit, il ne rencontra personne pour le mettre en garde et s'aventura sans arrière-pensée dans le lieu hanté. D'un naturel optimiste et insouciant, il dormit comme une souche, sans remarquer le combat qui opposa les deux esprits tout au long de la nuit. Peu avant le lever du jour, alors que l'esprit d'Akemi ayant pris une bonne raclée était parti panser ses blessures mystiques, le fantôme de Yokosuke eut une idée pour mettre fin à ces duels interminables. Il décida d'abandonner sa garde pendant quelques jours pour aller chercher de l'aide auprès de gens valeureux, afin de vaincre définitivement l'esprit maléfique d'Akemi. Il choisit le jeune ronin comme « porte parole » et entreprit de posséder son esprit (cette opération durera plusieurs séances car Yoshida résistera plus que prévu).
Au réveil, Yoshida eut la nette impression d'avoir fait un cauchemar, mais sa gaieté inaltérable lui permit de reprendre la route sans se soucier du lendemain.

Note : Pour faire une petite surprise à vos joueurs, vous pouvez demander à un joueur complice d'interpréter Yoshida. Celui-ci devra, bien sûr, connaître le scénario à l'avance, et jouer le plus naturellement possible les changements de personnalité du ronin insouciant. Si vous prenez le soin de former le groupe peu à peu, les personnages se joignant les uns aux autres individuellement, son intégration se fera d'autant mieux. Lors des phases de possession très spectaculaires, isolez-vous cinq minutes avec le joueur en question pour continuer à brouiller les pistes, ou faites-lui passer des messages. Cette petite variante peut vous réserver de forts bons moments, rien ne vaut un complice infiltré dans un groupe pour mettre de l'ambiance... Bien sûr, vous pouvez interpréter vous-même Yoshida comme un personnage-non-joueur normal, cette option (comme son nom l'indique) n'est absolument pas obligatoire.

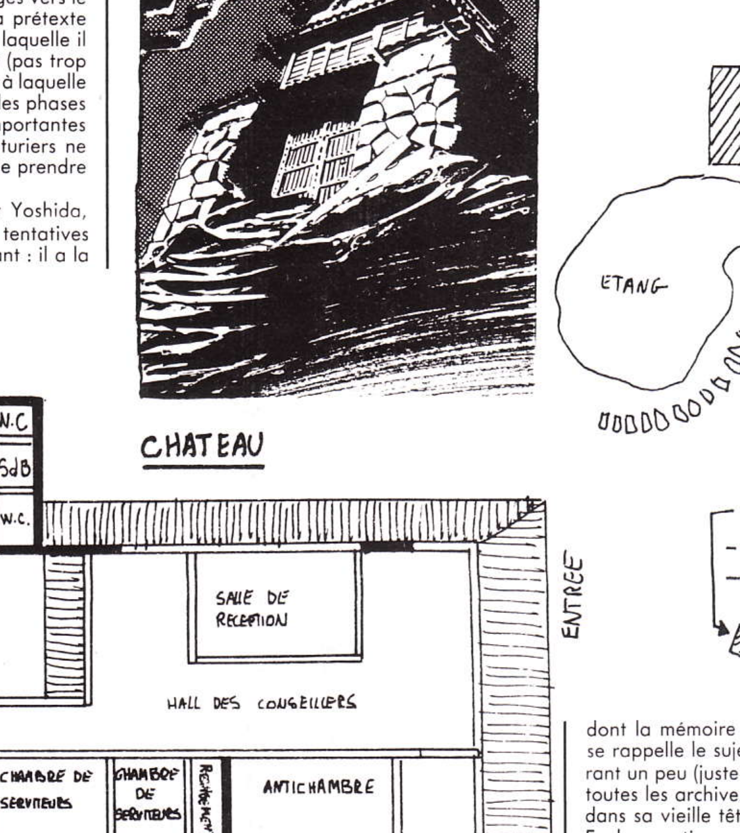
Une auberge fort hospitalière

Les personnages, trempés par une pluie forte et persistante qui les accompagne depuis l'aube, trouvent refuge dans une petite auberge de campagne, rustique mais très agréable. Les seuls clients sont deux paysans plus qu'à moitié ivres beuglant de temps à autre une chanson grivoise, un jeune ronin au visage sympathique (Yoshida), et un marchand accompagné de son escorte de trois ashigaru (les mules transportant ses marchandises sont dans l'étable, surveillées par un quatrième garde). Le commerçant est un peu paranoïaque, et semble très soucieux de la sécurité de ses biens. Il reste soupçonneux à l'égard des motivations de ses interlocuteurs, et ne cherche qu'à abréger une conversation « bien trop dangereuse... »
L'aubergiste est accueillant, et s'occupe fort habilement de ses hôtes. La chambre commune n'est pas très luxueuse, mais elle est chaude et sèche, qualité inappréciable en cette saison humide.
Quand les voyageurs se sont séchés, restaurés et reposés, Yoshida propose à la cantonade une partie de dés. Il trouve les paysans rustres, le marchand sinistre et la « solitude » lui pèse. Il ne demande qu'à lier connaissance avec les voyageurs, et envisage une autre forme de divertissement (peut-être plus intellectuelle et artistique, sous la forme d'un concours de poésie...) si personne ne semble tenté par les dés. La soirée se passe dans une excellente ambiance, le saké étant servi juste à la bonne température par l'hôte prévenant, et Yoshida se révélant, ma foi, un agréable convive. Si vous avez du mal à créer la sympathie entre le jeune ronin et les aventuriers, sachez que le fantôme de Yokosuke Kotono trouve que les voyageurs (les personnages des joueurs) constituent l'aide idéale qu'il recherche... Il s'attachera alors à leurs pas, en contrôlant plus ou moins bien le comportement de Yoshida. Si le cas est vraiment trop désespéré, le shoryo change de « victime » et tente de posséder l'esprit d'un des aventuriers.
Les clients dormant tous dans la même chambre, un personnage attentif ou insomniaque peut remarquer que leur nouvel ami a un sommeil agité, murmure des phrases incohérentes, comme s'il était fiévreux. En fait, son esprit résiste maladroitement aux tentatives de possession du shoryo et son sommeil est peuplé de cauchemars.
Le lendemain matin, Yoshida demande aux aventuriers s'il peut les accompagner dans leur voyage... Il a apprécié leur conversation et il se lasse de son errance solitaire. L'esprit du ronin est pratiquement dominé par le fantôme et le jeune homme change de personnalité assez souvent. Vous pouvez donc faire alterner de temps à autre les deux caractères : le ronin Yoshida insouciant, gai et optimiste, au sens de l'honneur élastique, ...et le samourai consciencieux, respectueux du code du Bushido, austère et atteint d'un profond complexe de culpabilité.





Son but est de conduire les personnages vers le château. Pour les y amener, Yoshida prétexte avoir oublié une statuette de kami à laquelle il fait ses dévotions de temps en temps (pas trop souvent, il ne faut pas exagérer....), et à laquelle il tient énormément. De jour en jour, les phases de possession sont de plus en plus importantes et spectaculaires, surtout si les aventuriers ne sont pas très conciliants et refusent de prendre la direction souhaitée par le shoryo.
Si quelqu'un tente un exorcisme sur Yoshida, laissez-le essayer... Après quelques tentatives infructueuses, révélez-lui le fait suivant : il a la très nette impression qu'un être surnaturel se terre dans un recoin de l'esprit du ronin, mais qu'un exorcisme plus précis (et plus efficace) risquerait de provoquer la folie permanente du sujet. Mieux vaut attendre d'avoir plus d'informations, surtout que cet être ne semble pas, d'après les impressions reçues lors des tentatives d'exorcisme, animé de trop mauvaises intentions.
Modulez la longueur du voyage jusqu'au village proche du château, de deux à quatre jours, selon l'humeur de vos joueurs. Vous pouvez le corser par quelques heurts avec des individus patibulaires, l'aide musclée de Yoshida se révélant précieuse, ou par des rencontres plus pacifiques mais riches en anecdotes. Les tables de rencontres aléatoires sont fort bien conçues, mais n'en abusez pas... Dosez-les selon l'intérêt porté par vos joueurs.



Un village vit dans la terreur

Ce village se situe à deux ri (8 kilomètres) au sud du château hanté. Les habitants connaissent cet endroit de réputation, et déconseillent fortement à quiconque de s'y rendre... On y entend la nuit des gémissements, des cris, des bruits semblant sortir des enfers eux-mêmes. La terreur des paysans est réelle, et depuis de nombreuses générations personne n'ose s'aventurer à proximité de la demeure des anciens seigneurs Higonoki.
Les voyageurs se rendent compte rapidement que l'ambiance est très tendue au village. Les gens sont sombres, soupçonneux, inquiets, et profondément angoissés. Ils révèlent sans trop de difficultés que cinq personnes ont disparu depuis quelques jours, dont une jeune fille de 17 ans. Ses parents sont au désespoir, et son jeune frère, convenablement motivé, acceptera de servir de guide jusqu'au château (il ne s'approchera cependant pas à plus de cinq cents mètres). Les personnages peuvent aussi suivre les indications de Yoshida/Yokosuke, qui hésite à faire preuve de ses connaissances mais tient néanmoins à voir le groupe sur la bonne route.

Yoshida a une crise de dédoublement de personnalité spectaculaire au moment où le groupe apprend pour la première fois les disparitions. L'esprit du samourai le domine totalement pendant un moment et, sûrement à la grande surprise de ses compagnons, le ronin se reproche d'être parti, de ne pas avoir pris suffisamment de précautions, d'être encore responsable de la mort d'innocents, etc. Quand la personnalité de Yoshida reviendra à la surface, il sera absolument incapable d'expliquer son discours et pensera que les aventuriers se moquent de lui et lui font une plaisanterie.

Au temple de la mémoire extraordinaire

Un temple contemplatif se trouve à 3 ri à l'ouest du village. Il s'agit d'un sanctuaire bouddhiste, où les moines rendent honneur à Sakyamuni Gautama. Ils ne quittent pas l'enceinte de leur temple, et depuis de longues années tiennent les « archives » de la région. Le courage n'est pas leur fort, et malgré les supplications des villageois, aucun d'entre eux n'a osé investiguer du côté du château pour voir si les « habitants » de ce lieu hanté ne seraient pas responsables des disparitions.
Si les aventuriers se présentent devant l'enceinte du temple, ils devront user de toute leur persuasion (et même déposer quelques offrandes) pour que le portier accepte de les laisser rentrer. Il leur fera répéter plusieurs fois la raison de leur visite, grognera contre les importuns qui dérangent de nobles moines dans leurs prières, mais il finira par les conduire à l'abbé dirigeant le temple.
Après avoir expliqué leur problème, les aventuriers seront conduits, toujours par le portier grognon, dans la cellule d'un vieux moine à moitié sénile, qui a tendance à divaguer mais dont la mémoire est extraordinaire... quand il se rappelle le sujet de la discussion. En exagérant un peu (juste un peu), on pourrait dire que toutes les archives de la région sont contenues dans sa vieille tête.
En le questionnant habilement, et surtout en réussissant à lui faire garder le fil de la conversation, les aventuriers pourront apprendre quelques faits intéressants : l'histoire du daimyo Kato Kyomasa Higonoki, qui fut assassiné avec toute sa maisonnée lors d'une terrible nuit... le départ de sa fille et sa tristesse... le dévouement de ses samourai, surtout du jeune Yokosuke Kotono... la façon dont le daimyo a pris femme... les disparitions de villageois quelque temps avant sa mort, et qui ont cessé après celle-ci... et, si les personnages n'ont pas encore craqué nerveusement et ne se sont pas enfuis, les soupçons qui avaient pesé sur Akemi à propos des disparitions. Bien sûr, le moine ne sait rien du combat qui oppose les deux esprits captifs depuis tant d'années.

Le château du combat ultime

Sur la route qui mène au château, envahie par les broussailles et les ronces, un personnage attentif peut remarquer une tache de couleur rouge dans les rochers, en fait dans une crevasse non loin du chemin... Il s'agit du cadavre momifié encore revêtu de son kimono écarlate de l'un des villageois. La peau du malheureux est plaquée sur son squelette, et seuls ses yeux semblent encore humains, tant l'expression de terreur est figé sur ses traits.
Après cette macabre découverte, les personnages arrivent sans encombre au château. Insistez sur l'atmosphère de vieillesse, de désolation, de ruine et de surnaturel qui règne en ces lieux. Les corps du daimyo et de sa suite ont reçu les rites segaki quand les villageois sont venus aux nouvelles après la nuit de massacre, et aucune dépouille ne reste dans cette demeure. Enfin presque... Car en cherchant bien, il est possible de trouver le corps momifié d'un autre villageois dans la plus petite des chambres d'amis. Par contre, le corps de Yokosuke Kotono n'a jamais été retrouvé, ce qui explique aussi la malédiction qui le frappe. Nous y reviendrons plus tard...
Dès que les personnages et Yoshida entrent dans le château, le fantôme de Yokosuke quitte définitivement le corps du jeune ronin, lui rendant sa personnalité pleine et entière. Celui-ci

retrouve alors ses esprits après quelques minutes de confusion, et peut aider les aventuriers de son mieux. Mais une désagréable surprise attend le fantôme du samourai.
En effet, l'esprit d'Akemi écume la région depuis quelques jours, enfin libérée de la surveillance constante de Yokosuke. Elle a provoqué de nouvelles morts et, bien sûr, est responsable des disparitions dans le village. Et elle a mis à profit l'absence de son gardien pour lui préparer un tour à sa façon... Akemi a pris possession du corps de la jeune fille disparue et a retrouvé la majeure partie de ses pouvoirs. Néanmoins, de longs siècles de combats l'ont affaiblie, et elle est obligée de s'enfermer le jour dans un « cocon protecteur » impossible à détruire ou à pénétrer. Notez donc bien le déroulement du temps, car si les personnages arrivent de jour ou de nuit, la succession des événements sera différent.
En pleine possession de ses pouvoirs, Akemi attend de pied ferme le retour du samourai fantôme, sachant que celui-ci est condamné dans un laps de temps plus ou moins bref à revenir sur les lieux de sa mort. Elle entend bien lui régler son compte une fois pour toutes, et se venger de ces dizaines d'années d'inaction... Elle s'est d'ailleurs chargée d'annihiler la forme spectrale matérielle de Yokosuke. Celui-ci ne peut plus intervenir directement dans l'affrontement, si ce n'est en dernier recours en parlant par la bouche du ronin.
Une partie de la puissance d'Akemi réside dans son biwa, instrument magique qui lui a permi près de l'étang de séduire le samourai, puis son maître. Il faut détruire le biwa pour avoir une chance de vaincre ses pouvoirs... Elle ne peut plus alors lancer aucun sortilège, et ne dispose que d'attaques physiques et psychiques pour combattre. Bien sûr, elle ne se séparera jamais de son instrument la nuit, jouant des airs mélancoliques pour attirer les personnages de place en place, les isolant les uns des autres. A l'aube, avant de se retirer dans la maison de thé du jardin, elle le range dans une cache secrète, creusée dans le plancher de l'un des placards de la chambre du daimyo. C'est là que le seigneur Kato Kyomasa Higonoki rangeait des papiers importants ou compromettants.
Akemi est rusée, et si le groupe auquel elle doit faire face lui semble dangereux, elle utilisera une stratégie retorse. Elle se présente alors aux aventuriers comme une victime du fantôme d'un samourai félon, prisonnière dans ce château abandonné et sinistre. Elle tente de les séduire et de semer le doute dans leur esprit. Pourquoi pas, suprême plaisanterie, obtenir leur aide pour se débarrasser de Yokosuke Kotono ?
Dans ce cas, le shoryo comprend ce qui se passe et intervient directement en parlant par la bouche du ronin.
Il s'ensuivra un duel verbal où chacun tentera de convaincre les personnages de sa bonne foi et d'obtenir leur aide...
Pour détruire à jamais Akemi, il faut la vaincre physiquement et psychiquement. Cette tâche est difficile mais si le biwa est détruit, la créature est considérablement affaiblie. Les joueurs auront peut-être des scrupules à frapper le corps de la jeune villageoise, mais son esprit est définitivement détruit et il est trop tard pour la sauver. Le cas de conscience soulevé peut cependant se révéler intéressant...
Selon les règles de Bushido, il faut exorciser l'esprit et tuer le corps (comme pour un Oni). Pour Oriental Adventures, il faut aussi, bien sûr, tuer le corps, et ensuite lancer le sortilège de 4e niveau Exorcise. Si le shukenja ne possède pas le niveau nécessaire pour lancer ce sortilège, on considérera que le fantôme du samourai prend contact avec son esprit et lui révèle qu'il peut lui transmettre une partie de sa force pour l'aider dans cette tâche.
Enfin, pour accorder à Yokosuke Kotono le repos qu'il a bien mérité, il faut donner une sépulture à ses restes. Son squelette se trouve au fond de l'étang du jardin, car le samourai était tombé dans l'eau lors de la dernière phase de combat l'opposant à Akemi. Il ne tentera pas d'interrompre la cérémonie de rite segaki destinée à l'exorciser, si Akemi a été détruite auparavant.

pour Oriental Adventures

AKEMI

AC : -1 *Move :* 12" *HD :* 11 *PdV :* 70
Attaques : 2. *Dommages/Attaques :* 1-10/1-10 (ongles très acérés)
Résistance à la magie : 30 %
Attaques spéciales : Possession. Absorption de la force vitale : elle draine des points de Force en embrassant sa victime (inconsciente) à la vitesse de 1d3 points par tour détaillé. Lorsque la Force de la victime est réduite à 0, elle se dessèche instantanément, meurt, et son cadavre prend l'aspect d'une momie.
Défense spéciale : arme +1 pour toucher
Intelligence : Élevée *(high)*,
Alignement : Mauvais Chaotique
Taille : M,
Pouvoirs psioniques : aucun
Sortilèges : comme un Wu Jen de niveau 8
Livre de sorts : au choix du maître (en équilibrant avec la force du groupe). Akemi a une préférence pour les sortilèges utilisant l'eau.
Compétences : Musique (instrument : biwa) 17

YOKOSUKE KOTONO, SHORYO

Il a été affaibli par l'abandon de sa forme spectrale « matérielle » et ne peut plus attaquer physiquement. De même, plus personne ne peut le combattre de cette manière.
Résistance à la magie : 80 %
Alignement : Neutre Loyal
Attaques spéciales : Diminution temporaire de la Sagesse, Possession
Sortilèges : comme un Wu Jen de niveau 2
Livre de sorts : au choix du maître



YOSHIDA

Ronin, bushi de niveau 6
Force 16, Intelligence 8, Sagesse 12, Dextérité 15, Constitution 15, Charisme 17
CA 6 *PdV :* 44
Alignement : Neutre Bon
Compétences : Poésie 19 ; Fauconnerie 17 ; Jeu 16
Équipement : Katana, Yari, Tanto, un paquet de 6 bandages, 2 bouteilles d'eau-de-vie, nourriture pour quelques jours, armure ashigaru (leather scale), dés, quelques pièces de cuivre.

pour Bushido

AKEMI

Il s'agit d'un être surnaturel à la nature mixte, comme les Oni (page 27, deux premiers paragraphes du chapitre 2016.7).
Rang d'esprit : 8
CA : 11 *PdV :* 40
CSB : Magie 16 (niveau équivalent 4) ; Compétences 18
Attributs :
Forts : Intelligence, Volonté
Moyen : Santé, Vitesse
Faibles : Force, Agilité
Attaques : 2 griffures CSB 14. *Dommages :* 1d10 (ongles très acérés)
PAB : 16 NMA : 2 ZAN : 2 MB : 5
Sortilèges :
— École du Feu : Fumées de Nai, Dards de feu
— École de l'Eau : Bouclier de l'eau, Miroir de supercherie, Muscles d'eau, Lier les membres, Marécage
— École du Bois : Yeux de l'ombre
— École du Métal : Barrage des hommes, Regard de confusion
Compétences : Musique (instrument : biwa)
Pouvoirs : Possession. Absorption de la force vitale : elle draine des points de Force en embrassant sa victime (inconsciente) à la vitesse de 1d6 points par tour détaillé. Lorsque la Force de la victime est réduite à 0, elle se dessèche instantanément, meurt, et son cadavre prend l'aspect d'une momie.

YOKOSUKE KOTONO, SHORYO

Il a été affaibli par l'abandon de sa forme spectrale « matérielle » et ne peut plus attaquer physiquement. Il ne possède plus qu'une forme spirituelle.
Rang d'esprit : 5
CA : 8 *PdV :* 25
CSB : Magie 11 (niveau équivalent 2)
Attributs :
Fort : Volonté
Faible : Intelligence
Pouvoirs : Diminution de la Volonté, Invulnérabilité, Possession
Sortilèges :
— École du Feu : Fumées de Nai
— École de la Terre : Sol traître
Pour une description plus complète, consultez le livret 2 page 26.

YOSHIDA

Ronin, bushi de niveau 3
Force 21, Agilité 17, Vitesse 15, Santé 25, Intelligence 5, Volonté 7
Jets de protection : 10/8/8/11/4/7
DOM +1 PAB 8 NMA 2 MB 5 PdV : 46 ZAN : 2 KI : 3
Capacités : Bagarre 5, Escalade 8, Saut 7, Nage 6
Compétences : Hojojutsu 12, Iaijutsu 13, Kenjutsu 15, Sojutsu 12, Tantojutsu 14, Poésie 7, Fauconnerie 11, Jeu 9
Equipement : Katana, Yari, Tanto, un paquet de 6 bandages, 2 bouteilles d'eau-de-vie, nourriture pour quelques jours, armure ashigaru partielle légère, dés, quelques pièces de cuivre.

GLOSSAIRE

Araburu-kami : *ce sont des kami maléfiques, vivant dans l'enfer shinto, et qui* prennent plaisir à tourmenter les hommes.
Les plus malveillants peuvent provoquer des épidémies ou des catastrophes naturelles.
Ashigaru : *garde ou soldat de basse extraction.*
Biwa : *un luth à grand corps.*
Ri : *mesure de distance japonaise égale à 4 kilomètres.*

texte
Anne Vétillard
illustration
Olivier Vatine
plan
Stéphane Truffert



Briefing

Au matin du 11 février 2489, les personnages sont convoqués aux bureaux de l'Agence. Après les formalités d'usage, ils sont accueillis par le Consul Henryk Valdès qui n'est pas seul. Il est accompagné d'une jeune femme qu'il présente comme Sara Aomori, secrétaire de Thorval Alesünd (un PJ vénusien ou réussissant un jet d'Aptitudes Intellectuelles se souviendra de ce nom : c'est celui d'un patron de presse vénusien). Valdès se retirera après avoir expliqué que Melle Aomori a besoin de conseils et éventuellement, d'aide.

Melle Aomori est visiblement intimidée. Questionnée avec patience, elle finira par raconter l'histoire suivante :

Son patron s'est lancé depuis peu dans la politique, et a été récemment élu au Conseil des Planètes. Il doit faire un discours le lendemain, lors du débat de politique générale. Il est pro-centaurien et sa déclaration sera rédigée dans ce sens, tout le monde le sait. Or, depuis son arrivée à Sélénia il y a une quinzaine de jours, il a reçu une série de lettres de menace. Il en a conservé une et Melle Aomori la montre aux PJ. En termes fort clairs, on menace Alesünd de mort s'il ose prononcer son discours. C'est signé des « Amis de l'Humanité », un groupe dont personne n'a jamais entendu parler. Il n'y a rien à tirer de l'écriture élégante : elle résulte d'un AndroGraph (l'équivalent de nos machines à écrire) d'un modèle très répandu.

D'autre part, au cours d'une excursion hors-dôme la semaine passée, Alesünd a eu un accident. Il s'en est tiré à peu près indemne, mais la jeep à bord de laquelle il se trouvait a été complètement détruite. Sara est persuadée que c'était une tentative de meurtre. Alesünd n'a pas l'air de se faire trop de soucis et refuse d'être protégé. *« C'est bien de lui »,* dit-elle.... Un PhiLog réussissant son jet d'ExaLog la soupçonnera d'être amoureuse de son patron. Bref, elle a fini par aller trouver la police sélénite qui l'a aiguillée vers l'Agence, dans la mesure où Alesünd est vénusien et où les Êtres « d'outre-ciel » pourraient être impliqués.

Il n'y a guère de travail important en ce moment, alors Valdès a pensé à notre petite équipe...

Le dessous des cartes

Alesünd disparaîtra la nuit suivant son discours. Mais les « Amis de l'Humanité » n'ont rien à voir là-dedans. Ils n'existent même pas. Simplement, Thorval est impliqué dans le scandale Dao Xian qui secoue actuellement Vénus : une gigantesque spéculation sur les matières premières, englobant les Quatre planètes. Même l'actuel Grand Communicateur vénusien risque de sauter. Alesünd risque quant à lui une longue peine de prison. Il a décidé de refaire sa vie ailleurs. Il a donc contacté Helia Deinn, boursière tout à fait respectable à Jericho et son « associée » pour quelques affaires plus ou moins louches. Elle a accepté de le cacher dans une des mines qu'elle possède. La logistique (transport sur place, puis récupération quand les choses seront calmées) sera assurée par un certain Mr Constant, propriétaire d'un cabaret de Bacchus Street et truand occasionnel.

En bon Vénusien, Alesünd est ravi d'avoir l'opportunité de disparaître dans un flamboiement de gloire : martyr de l'Amitié entre les Peuples et tout ça... Il a même prévu un cadavre : celui d'un Biolde qu'il s'est fait faire en secret pendant son séjour en clinique, après son « accident » (arrangé de toutes pièces, lui aussi).

Le grain de sable : une secrétaire trop nerveuse...

Veillée d'armes

Aux personnages de décider comment protéger leur « client malgré lui ». Ils peuvent aller le voir directement : il râlera un peu, puis les acceptera. Ou essayer de surveiller les environs. Tâche herculéenne : il occupe un duplex au 25e étage de la Colonne Flammarion, en plein secteur Harpège. Impossible d'avoir l'œil sur toutes les issues.

Les lieux

Le 1er niveau du duplex est occupé par les logements du staff, la salle d'enregistrement et un salon-salle à manger.

Le second étage est réservé à Alesünd : chambre, bureau, salle de bain. Tout cela meublé avec somptuosité et un brin de mauvais goût. Alesünd laissera les personnages s'installer où ils veulent, sauf dans sa chambre, *« un homme a encore droit à un peu d'intimité, non ! ».*

Les occupants

— *Thorval Alesünd.* C'est un géant roux, avec une barbe de Viking et le caractère qui va avec. Il joue les « gorilles au grand cœur » (en fait, il est très intelligent et rusé). Après les premières frictions (« J'ai pas besoin de garde ! Je me garde bien moi-même ! » hurlées en tapant sur la crosse de son PistoLaser) il deviendra sympathique et expansif. Il pourra se lancer dans ses souvenirs : expéditions de chasse sur la Nouvelle-Athénée (le gibier ? il montre les têtes de mutants naturalisées, sur le mur...), voyages sur Mars. S'il le peut, il discutera avec chaque personnage de sa province natale. Il a l'air assez calme, mais un jet réussi d'ExaLog (-10 %) le révélera nerveux.

Il passera une partie de la matinée dans la salle d'enregistrement, à répéter son discours.

Le Staff. La petite équipe qui l'entoure se compose de :

— *Sara.* Elle n'a rien à apprendre que nous n'ayons déjà dit plus haut.



— *Paul Dresko,* le « public relations ». Un petit homme chauve qui sert de « mémoire » à Alesünd. Il n'aime pas son patron qu'il considère comme une girouette qui a embrassé la cause centaurienne par opportunisme. Il ne sait rien de ses véritables affaires.

— *Pieter Kabenega,* le BioLog. Un vieil homme, prêt à distribuer des Stims à tout PJ trop nerveux. Il discutera volontiers avec eux. Il est sincèrement pro-centaurien et sondera les PJ sur le problème. S'ils ne paraissent pas aussi convaincus que lui, il deviendra plus secret. Il connait de nom O'Sligo, et ne l'aime pas.

Le discours

Le trajet entre Harpège et le Complexe Armstrong se fera dans une navette ordinaire. Laissez les PJ mettre sur pied tous les dispositifs de protection qu'ils veulent, il ne se passera de toute façon rien.

Les personnages pourront assister à la prestation d'Alesünd depuis la galerie des journalistes. Il prononce un discours remarquablement brillant, et tient très vite tout l'auditoire dans le creux de sa main. Il le termine sous les ap-



plaudissements quasi-unanimes, même des délégués hostiles aux Centauriens. (Si vous pouvez préparer un petit discours et le réciter avec assez de conviction, parfait !).
L'incident : A la sortie du Palais Pax Universalis, un jeune homme se précipite sur Thorval. Il n'est pas armé, il veut juste le gifler. Une fois cueilli par les PJ, les Gardes de l'Assemblée le prendront en charge. C'est un AgroLog nommé Taafatu Jinnah, résidant à Sateland. On le relâchera plus tard.
Thorval rentre à Harpège. Il a l'intention de repartir le lendemain matin pour Vénus, et suggérera — adroitement ! — aux personnages qu'il n'a plus vraiment besoin de protection. Il n'insiste pas si les PJ se montrent réticents.

La disparition

Thorvald va se coucher tôt ce soir-là. Et ne se montrera pas le lendemain matin. Quand les PJ ouvrent sa porte... il n'est plus là. Le lit est défait, mais il n'y a pas trace de lutte. Les fenêtres n'ont pas été touchées. Impossible de savoir comment il était vêtu : la garde-robe déborde de toutes sortes de vêtements.
Le mystère de la chambre close ne durera pas longtemps : il suffit de réussir un jet d'Observation (-20 %) pour repérer, dans le fond d'un des placards, l'accès d'un ascenseur privé, dont le staff ignorait l'existence. (Alesünd s'en servait pour ses escapades dans les quartiers chauds de Sélénia et ne tenait pas à ce que son entourage soit au courant). Le système d'ouverture de l'ascenseur a été trafiqué, apparemment par un amateur (un ManTech réussissant un DiaTech à -20 % aura des doutes sur un résultat de qualité A ou B : normalement, un tel bricolage n'aurait pas suffi à ouvrir la porte).
Il ne reste plus aux personnages qu'à se présenter devant le Consul pour un entretien désagréable. (Valdès ne paraît pas fâché. Il compatit, c'est pire). Bien sûr, à eux de rattraper leur gaffe : la police n'interviendra pas, sinon pour leur porter assistance, le cas échéant. Assistance très réduite ! Les policiers sélénites nourrissent une certaine antipathie pour les « petits génies » de l'Agence. Sortez donc votre « flic désagréable » du placard...
Si vous avez des PJ doués, du genre à consulter les plans du cadastre, ou à disposer des gardes à toutes les issues de la Tour, il va falloir vous adapter. Alesünd pourrait se dissimuler dans un coin (dans l'ascenseur) pendant que les PJ fouillent la pièce, puis sortir quand ils seront partis...

La Fausse Piste en Or Massif

Le courant « anti-centaurien » devrait focaliser l'attention de nos agents dans un premier temps. L'excité de la veille fournit un bon point de contact. Si les PJ se présentent de façon officielle, on ne pourra rien en tirer de plus aimable que « laquais des inhumains ». Il tire vanité de son geste. S'il connaissait le ravisseur, il serait fier de lui serrer la main, etc.
On le voit souvent au siège de la Ligue solarienne (leur slogan : « Le Système est aux Fils de Ce Soleil et à personne d'autre »), dans un immeuble d'Io Way, à Sateland. Giovanni O'Sligo, leur leader, est un vieillard charismatique, déjà arrêté deux fois pour incitation à la violence. Il pourrait être dangereux, mais ne sait rien à l'affaire. Il incarne la frange extrémiste du mouvement, et autour de lui évolue toute une faune de ratés, d'aigris et d'ambitieux, sans parler de quelques « vrais » tordus. Quelques uns qui pourraient réagir en voyant les PJ intervenir dans leurs affaires.
— *Karl-Gustav Rottenberg.* 25 ans, l'air d'un bébé trop bien nourri. Prône la violence, mais ne supporte pas la vue du sang. En paroles, l'extrémiste des extrémistes.
— *Max Thacker :* un authentique déséquilibré, qui cherche à se procurer des explosifs pour se lancer dans une mission suicide contre le module centaurien. Violent.
— *Lavinia Nome.* Elle paraît aussi givrée que les autres, mais elle est en fait en mission pour la police sélénite. Si les PJ se débrouillent pour prendre contact avec elle, elle leur dira que tous ces illuminés n'y sont pour rien, à son avis.
Laissez-les tourner quelques temps autour du gourou fou et de ses adeptes. Après 24 heures...

Le cadavre

La morgue de l'Hôpital Central d'Ovada réceptionne un cadavre qui paraît être celui d'Alesünd. L'identification n'est pas commode : il a été abandonné sans scaphandre hors du dôme. Ils pourront quand même reconnaître leur client, bleui et gonflé.
Un BioLog désireux de faire l'autopsie devra faire un jet d'OrganoLog. S'il le réussit, il note qu'Aselünd a dû mourir peu après sa disparition... mais que son estomac est totalement vide, alors qu'il avait dîné normalement. (Si l'hôpital réalise l'autopsie, ce détail sera mentionné dans le rapport. Aux PJ d'en saisir les implications). Si le jet est de qualité A, le BioLog remarquera des anomalies dans le code génétique. Ce n'est pas Alesünd, c'est un Biolde !

Wilhelm Wellington

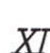
Quelques recherches à l'hôpital permettront de retrouver le créateur du Biolde. Il s'agit du BioTech qui s'était occupé d'Alesünd après son « accident de jeep ». Ce dernier l'avait prié de lui réaliser un Biolde rudimentaire, pour ses « public relations ». L'objet a été terminé le 8, et livré à une adresse de Sateland (occupée par un prête-nom de Constant, qui peut servir à remonter la filière).
Wellington pourrait dire tout cela. Constant va donc essayer de le faire taire, et de détruire ses dossiers. Si les PJ perdent trop de temps sur les « illuminés », ils vont le trouver mort. Sinon, ils pourraient le sauver de justesse d'une paire de faux infirmiers armés de PistoLasers et de VibroLames. Que diriez-vous ensuite d'une poursuite sur trottoirs roulants, d'un bout à l'autre d'Ovada ? (Le résultat étant laissé à votre discrétion...).
Quant aux dossiers, un incendie pourrait bien éclater dans le labo de Wellington.
Un mot à propos des Bioldes : Ces « robots de chair » sont des simili-humains produits par clonage ou manipulation génétique, ainsi que quelques « hominidés » développés à partir d'animaux. Leur emploi a été considérablement restreint suite au Soulèvement et à la proclamation de la République Biolde, sur Troie. Depuis, on n'autorise plus que les « frankenstein » primitifs. Celui d'Alesünd aurait été capable de sourire, serrer des mains et prononcer quelques phrases aimables, mais pas grand-chose de plus...

Renseignements en tous genres

Nos agents peuvent obtenir les tuyaux suivants grâce à leurs « correspondants » sur Vénus, ou à l'interrogatoire poussé du staff d'Alesünd, ou au dépouillement minutieux de ses papiers privés (jets d'Aptitudes Intellectuelles ou d'Interaction Personnelle, malus de 0 à 30 %).
— Alesünd possède une chaîne d'HoloJournaux qui couvre tout Vénus et a des bureaux sur Terre et sur Mars.
— Sa carrière politique est récente, et il s'est fait l'avocat des Centauriens plus par « suivisme » que par conviction.
— Il essayait de diversifier ses activités. Notamment dans les produits alimentaires. Parmi les entreprises où il a des intérêts, la Solar Food Inc... qui est impliquée dans le scandale Dao Xian ;
— Il a acquis des parts de la Solar Food en les échangeant contre des actions de sa chaîne de journaux. L'acheteur ? Hélia Deinn, une « wonder girl » vénusienne qui s'est fixée sur la Lune depuis peu.
— Hélia n'a pas été mise en cause dans l'affaire Dao Xian, mais elle semble jouir de hautes protections.
— Un panorama complet des affaires d'Alesünd prendra quelques jours aux agents vénusiens. Ils en sortiront de quoi l'envoyer en prison pour des années...

Hélia Deinn

Elle est joignable à la Bourse de Jéricho, ou à son « pied à terre » boulevard Lincoln (le dernier étage d'un hôtel de luxe, louée spécialement



OUVERTURES DES GALERIES

ZONE DE TRAVAIL DES EXTRACTBOTS

REMBLAIS

TRIEUSE

TAPIS ROULANT

PAROIS DU CRATERE

CHAINE DE WAGONNETS

PISTE D'ATERISSAGE VISITEURS

13

DOME D'HABITATION

GARAGE

NAVETTE DE SERVICE

ZONE D'ENTRETIEN DES ROBOTS

ROUTE ABRUPTE

COL

0 10 20 m

SELENIA

PLAN DE LA MINE

pour elle). Elle ne se laisse pas approcher facilement. Si les PJ agissent de manière « officielle », elle tentera de faire traîner les choses (*« Avez-vous un mandat ? »*) le temps de jauger la menace qu'ils représentent.
S'ils se présentent sous une couverture intelligente, elle les recevra assez vite. C'est une jeune femme, sans rien de remarquable, mis à part une « aura » d'énergie et d'intelligence. Elle fournira le minimum d'informations. Si les PJ ont l'imprudence de l'associer au scandale, elle les menacera de poursuites pour diffamation.
Elle les fera suivre, par un des hommes de Constant.

Sa décision dépend de l'impression que lui ont fait les PJ.
S'ils lui ont paru actifs, intelligents et compétents, elle partira « en vacances » sur Vénus.
Si elle ne se doute pas leur appartenance à l'Agence, elle demandera à Constant de les supprimer de façon classique. Il pensera en priorité à saboter leur matériel : accidents de glisseurs et scaphandres défectueux à prévoir...
Si elle sait qu'ils appartiennent à l'Agence, elle essayera de les corrompre. Les PJ recevront, chacun de leur côté, une proposition d'emploi extrêmement intéressante. L'un se verra offrir la direction d'un laboratoire de recherches sur Terre, un autre le poste de Chef de la Sécurité dans un camp minier troyen, etc. Vérification faite, ces offres émanent d'entreprises dont les patrons « sont en relation » avec Hélia.
Si elle n'arrive à rien par la corruption ou la violence, elle tentera une dernière démarche. Elle leur racontera l'histoire suivante : Alesünd est venu chez elle, au milieu de la nuit du 12. Il venait d'échapper à ses ravisseurs et lui a demandé de le cacher. Elle l'a installé dans un de ses complexes miniers dont elle fournit l'adresse. Si les PJ y vont, ils seront précédés (ou suivis) par un groupe de tueurs, qui ont pour instruction d'éliminer Alesünd « accidentellement », afin qu'il ne puisse pas donner une version discordante...
A moins que vous n'ayez des joueurs très très brillants, elle doit s'en tirer... pour réapparaître dans un prochain épisode.

Gontran Constant

Le porte-flingue en chef d'Hélia dirige un restaurant-cabaret-spectacle sur Bacchus Street : le *Toulouse-Lautrec*. C'est une reconstitution approximative du *Moulin Rouge* des années 1900. Le clou du spectacle y est un numéro de french cancan exécuté en gravité « naturelle » : 1/6e de G. L'endroit est fréquenté par des businessmen en voyage d'affaires, qui sont d'humeur à se distraire.
L'endroit est relativement calme. Néanmoins, les garçons (en « costume d'époque », tablier et moustaches à la gauloise) gardent un étourdisseur sur eux, au cas où...
Le patron n'est pas facile à voir : il passe de table en table en demandant aux clients s'ils sont satisfaits (au fait, le restaurant est fourni par la Solar Food Inc.). C'est un petit gros à l'air bonhomme, qui fume sans arrêt d'infects cigares martiens. Questionné, il nie tout en bloc. Sa participation à l'affaire se limite au transport d'Alesünd à la mine, à la mort du Biolde et peut-être à la neutralisation de Wellington. Si ce dernier n'a pas été éliminé, il risque d'être un peu lent à réagir. Par contre le risque d'être poursuivi pour meurtre le rendra actif et dangereux. En plus des « accidents traditionnels », il pourrait carrément envoyer des tueurs, placer une bombe dans les appartements des PJ, ou les kidnapper pour leur infliger un sermon modèle « vous avez eu tort de vous mêler de mes affaires, mon petit monsieur » (n'oubliez pas de leur souffler la fumée du cigare dans la figure...) avant de les envoyer faire une promenade à l'Extérieur... sans scaphandre.
Une remarque : A moins qu'Hélia ne le lui ait dit, il ignore avoir affaire à des membres de l'Agence. Il serait bien embêté de l'apprendre. Dans ce cas il tenterait de parvenir à un accord, du genre « l'impunité contre tout ce qu'il sait ». Lui aussi pourrait tenter de « partir en vacances ».
Il sait qu'Alesünd est installé dans le complexe minier C7-59HE, dans le cratère Horschel, qu'il s'y est rendu à bord d'une navette de la Solar Food, qui ravitaille le personnel de la mine toutes les semaines.

La mine C7-59HE

Située à une centaine de kilomètres des accélérateurs magnétiques, c'est une petite installation vétuste qui continue à extraire du minerai de fer.
● **Vue générale.** Les parois du cratère sont abruptes (-35 % aux jets d'A.P.) et creusées de galeries de mines. On accède à l'installation par la voie des airs ou par une piste pour jeep, qui passe par un col abrupt (-15 % aux jets de Pilotage). Le fond du cratère est jonché de scories et de débris divers.
● **Le dôme.** Il abrite les 4 humains (2 couples maussades et taciturnes) qui entretiennent les robots. Six chambres sont groupées autour d'un salon. L'une d'elles a été occupée récemment. Prétendument par un collègue « parti prospecter ». Il existe un passage qui mène au garage du camion.
● **L'aire d'extraction.** D'énormes taupes métalliques entrent et sortent des tunnels et déversent leurs chargements dans les wagonnets. Même s'ils sont effrayants, les ExtractBots sont inoffensifs. Les galeries forment un vrai dédale. Alesünd s'y est installé avec des réserves d'air et de vivres, dès que le vaisseau des PJ s'est posé. Il pourrait jouer à cache-cache très longtemps.
● **La zone de chargement.** Les ExtractBots déversent le minerai dans une trieuse, qui le verse dans les wagonnets. Ils fonctionnent « en chaîne ». Quand l'un d'eux est plein il avance, et à l'autre bout un wagonnet se déverse dans la navette.
● **Les navettes.** Elles sont techniquement similaires à un StratoPlan sans pilote. Il y a toujours une en route vers les accélérateurs magnétiques. L'autre repose dans un berceau, attendant d'être pleine pour partir (normalement, l'autre vient prendre la relève à ce moment-là). Alesünd pourrait essayer de fuir par là.
● **La zone d'entretien.** Les robots qui se sentent « malades » viennent pour y être réparés, soit par d'autres machines, soit par les humains si le cas est désespéré. La zone ressemble à un mélange de chaîne de montage et de garage. Si le personnel de la base tente de se débarrasser des PJ, ce sera là. Il y a notamment une grue (saisir 30 %, Laisser tomber une caisse 60 %) idéale pour cette intention.
Le final devrait être une course-poursuite dans tout le complexe, Alesünd utilisant les moindres particularités du terrain, tendant des pièges aux personnages et essayant de les descendre au laser. Souvenez-vous que sur le satellite, les individus sont soumis à une gravité d'1/6e de G : ils peuvent faire des bonds énormes, déplacer des masses considérables sans grands efforts (ça ne change rien au fait que ces objets

ont toujours la même masse : 500 kg de métal reçus sur le crâne seront sentis comme sur Terre...). Pour chaque action, demandez des jets d'Entraînement Non-Grav (10 % de malus). En cas d'échec, les personnages ne maîtrisent pas leurs actions et reçoivent un malus à toutes leurs activités pour le round (malus à ajuster en fonction de la gravité de leur échec, grâce à la Table des Paliers).
Que diriez-vous d'un final sur la crête du cratère, avec Alesünd faisant une chute mortelle après un combat singulier avec un PJ ?

Epilogue

Si Alesünd réussit à filer ou s'il est mort, les PJ reçoivent une petite prime : 10.000 sols. Et l'attitude de leurs supérieurs leur fera comprendre qu'il vaudrait mieux faire plus d'efforts la prochaine fois.
S'ils ramènent Alesünd vivant, la prime est de 25.000 sols, plus un boni de 10.000 s'ils ont fait « tomber » Constant. Alesünd va passer un bon moment en prison, après un procès retentissant. Hélia Deinn sera citée une ou deux fois, mais elle arrivera à étouffer l'affaire... et pourra méditer sa vengeance.

Les personnages non-joueurs

THORVAL ALESÜND

MédiaLog
Aptitudes Intellectuelles 60 %, Aptitudes Physiques 50 %, AutoDéfense 60 %, Non-Grav 60 %, Interaction Personnelle 55 %, Interface Machine 35 %, Maintenance 30 %, Maîtrise de Soi 40 %, Observation 40 %, P.E.S. 30 %, Pilotage 30 %, Premiers Soins 27 %.
Compétences Spécifiques : celles d'un PhiLog à 90 %, EnerTech 70 %
Possède un PistoLaser et une armure « Hercule ».

« SOLARIEN » type

Aptitudes Intellectuelles 30 %, Aptitudes Physiques 45 %, AutoDéfense 45 %, Non-Grav 50 %, Interaction Personnelle 30 %, Interface Machine 35 %, Maintenance 45 %, Maîtrise de Soi 45 %, Observation 35 %, P.E.S. 25 %, Pilotage 45 %, Premiers Soins 35 %.
Compétences Spécifiques : Il y a parmi eux des représentants des 4 « fonctions », mais ils ont rarement plus de 60 % dans leurs compétences spécifiques.
Emploient des étourdisseurs.

TUEURS au service de Constant

Même profil que le solarien type, avec PistoLaser et VibroLame. Ils ont des combinaisons spatiales ordinaires (dehors) et des MotoGliss (en ville).

CONSTANT truand médiocre

Aptitudes Intellectuelles 35 %, Aptitudes Physiques 30 %, AutoDéfense 55 %, Non-Grav 40 %, Interaction Personnelle 40 %, Interface Machine 30 %, Maintenance 50 %, Maîtrise de Soi 40 %, Observation 50 %, P.E.S. 30 %, Pilotage 45 %, Premiers Soins 40 %.
Ancien Troïtek martien, compétences spécifiques d'un WarTech à 60 %.

scénario
Tristan Lhomme
illustration
Olivier Vatine
plan
Stéphane Truffert



Avertissement

Ce scénario est destiné aux règles de *Cthulhu Now*, actuellement en cours de traduction chez Jeux Descartes. Il doit quelque chose au roman de Tim Powers *Les voies d'Anubis* (J'ai Lu 1986). Des touristes venus visiter les châteaux de la Loire vont être l'un après l'autre les victimes d'un monstre innommable (et inédit). Incapables de demander du secours, ils deviendront investigateurs ou mourront. Toute l'action se déroule à Tours, du 8 au 19 juin 1988. Souvenez-vous, c'est à cette époque que se produisit l'incendie d'une usine de produits chimiques qui provoqua une pollution de la Loire ?

Le monstre

Les Hotl'Inka habitent la Terre, dans un avenir immensément lointain. Ils ressemblent à la Grande Race de Yith dans la mesure où leur esprit sait quitter leur corps pour en occuper un autre. Mais il n'est point question d'échange, ici. L'âme de la victime est dévorée, et ses souvenirs sont volés !
On peut classer les Hotl'Inkas en deux groupes : les Maîtres, peu nombreux, et les Idiots. L'abîme temporel interdit aux Maîtres de projeter directement leur esprit à notre époque, mais les Idiots en sont tout à fait capables. Ainsi, quand un Maître Hotl'Inka désire voyager dans le temps, il impose à un Idiot de lancer son esprit à travers les siècles, et de prendre possession du corps d'un débile mental (l'Idiot ne peut attaquer un humain normal). L'Idiot appelle l'esprit du Maître : ils « cohabitent » un moment dans la tête du débile. Le tandem approche un humain répondant aux desiderata du Maître, qui entreprend de posséder cette proie (Pouvoir contre Pouvoir). Il dévore son âme et vole ses souvenirs.
La dernière mission de l'Idiot est d'aller mourir au milieu d'un groupe d'humains. Il se plante au milieu d'eux, et quand tous les regards, apitoyés ou moqueurs, sont braqués sur lui, il s'écroule et meurt dans d'atroces convulsions. Ce faisant, il projette une aura maléfique, à laquelle personne ne peut résister, et qui a de curieux effets sur ses victimes :
— Leur résistance au transfert d'esprit est réduite à néant.
— Elles deviennent incapables de s'éloigner de plus de trois kilomètres du Maître Hotl'Inka. Ce n'est pas que l'envie leur en manque, mais quand elles veulent s'exécuter, une langueur morbide s'empare d'elles. Si elles achètent un billet de train, elles ne l'utilisent pas. Si elles prennent leur automobile, elles font le tour du pâté de maison et reviennent à leur point de départ, etc. Cela signifie bien sûr que si le Maître se déplace, la victime est obligée de suivre. Si l'on peut se déplacer librement à l'intérieur de la zone, le « lien » devient d'autant plus fort que l'on approche de ses limites. On verra que cela peut éventuellement servir les investigateurs.
— Les malheureux sont TOTALEMENT INCAPABLES de parler de leur situation à une personne extérieure à leur groupe. La même langueur malsaine les fait changer de sujet. S'ils persistent, leurs propos décousus finissent par les faire considérer avec curiosité par leurs interlocuteurs...
— Ils meurent dans d'atroces convulsions s'ils sont emmenés de force au-delà des trois kilomètres !
Pourquoi le Maître garde-t-il un tel aéropage à proximité ? Parce que les Hotl'Inkas ont une faiblesse de taille : le premier corps qu'ils possèdent reste humain quarante-huit heures, les suivants vingt-quatre ! Passé ces délais, ils se transforment en Hotl'Inkas en quelques minutes. Assister à ce spectacle coûte 1d10 de SAN si on rate son jet, sinon 1d4.

« Je ne voyais pas encore, mais CELA suait le mal, la noirceur et une méchanceté sans borne. Puis il y eût un mouvement et le Démon qui apparut à la lumière de ma torche défiait l'imagination la plus morbide : On aurait dit une charogne dévorée de myriades de vers, sans forme fixe, de la taille d'un ours. CELA puait, et se déplaçait par reptation, du moins... à ce qu'il semblait. CELA prit conscience de ma présence, et se dirigea vers moi. Soyez loué, Seigneur, de m'avoir donné la force d'y échapper.
Mais mon Dieu, pourquoi avez-vous permis qu'un jeune Frère plein de vie devienne cette abomination, et ce en moins d'une heure ? »

Extrait du Manuscrit de Frère Martin le Fou.



Les Hotl'Inkas sont donc condamnés à changer de corps au bout de deux jours, puis chaque jour. L'opération dure un round. L'enveloppe vide (décrite par Frère Martin) qu'ils laissent derrière eux s'appelle un Grouillant. Il vit encore quelques heures, cherchant aveuglément à broyer et ingurgiter tout ce qui passe à portée de ses tentacules grouillants comme des vers. Puis c'est la mort, et la décomposition immédiate. A la fin du processus, il ne reste qu'une trace brunâtre sur le sol.
Durant son errance, le Grouillant recherche l'âme du Maître qui l'a quitté. S'il arrive à quelques mètres du nouveau corps possédé par le Hotl'Inka, la Chose sent sa présence et se rue sur lui. Elle tente de réabsorber l'esprit du Maître, en mangeant l'hôte. Le Maître est alors incapable de changer de corps. Il n'a d'autre ressource que de retourner à son époque. On ne le revoit pas de si tôt.
Une fois épuisé son contingent de victimes, le Maître Hotl'Inka tente de posséder d'autres humains. Ces derniers n'ayant pas été affaiblis par l'Idiot, il s'en trouve fatalement un qui résiste : le Hotl'Inka doit fuir vers l'avenir. Le mal qu'il a accompli est immense...
Les forces libérées par la mort de l'Idiot ne peuvent cependant pas transformer les victimes en agneaux dociles résignés à leur sort. Il est possible de se procurer des armes, et chercher en commun un échappatoire. Car il existe un moyen de tuer un Hotl'Inka : les fusils modernes. Il faut surprendre le monstre, et l'abattre. Si on le tue d'un coup, il meurt sans rémission. Attention : ses points de vie doivent être ramenés à zéro en un seul round, sinon il a le temps de projeter son esprit et d'occuper un autre corps.

Le moine

Un Maître Hotl'Inka vint à Tours en 1351. Son Idiot était allé mourir au milieu d'un groupe de moines qui l'avait charitablement accueilli. Possédant tous les jours un corps différent, le Maître répandit mille malheurs (appeler des Vampires Stellaires ou de Feu, répandre la Peste Noire : voir fiche de monstre). Il fut vaincu par un des moines : Frère Martin...
Resté seul avec le dernier de ses compagnons, Frère Martin se souvint qu'après chaque transformation, un des Frères restait curieusement calme, et ne se trouvait JAMAIS à l'endroit où sévissait la Chose sans esprit. Ce Frère chanceux s'était invariablement transformé en monstre le lendemain. Frère Martin comprit alors que son dernier compagnon ETAIT le Démon, et qu'il avait peur du Grouillant qui rôdait aveuglément dans les couloirs. Manquant mille fois d'être happé par les tentacules puants, il attira la Chose vers la cellule où le Hotl'Inka se reposait. Le moine ouvrit la porte et laissa faire le Grouillant, qui dévora l'autre. Le Hotl'Inka cria longtemps, jusqu'à ce que son esprit réussisse à fuir vers l'avenir. Frère Martin devint fou. Il coucha son horrible expérience sur le papier, puis se suicida. La hiérarchie religieuse s'empressa d'ensevelir le manuscrit dans une bibliothèque tourangelle, où il attend que les investigateurs...

Action

Elle est présentée sous forme d'un calendrier, qui peut se trouver altéré par les actions des joueurs.
Trois des investigateurs sont lauréats d'un concours radiophonique : ils ont gagné chacun un séjour en Touraine, pour deux personnes, tous frais payés, du 6 au 11 juin 1988. Les bénéficiaires sont basés à Tours, à l'hôtel-restaurant d'Orléans, situé sur le quai du même nom, face à l'île Simon, en bord de Loire. L'hôtel ne possède que 10 chambres (c'est le restaurant qui fait vivre les propriétaires de l'établissement). Les six investigateurs en sont les seuls locataires. Les 6 et 7 juin furent consacrées à la visite d'Azay-le-Rideau, Chinon, Ussé, Langeais, Villandry et Saumur. La suite est prometteuse. Hélas...

Mercredi 8 juin

Auzouer-en-Touraine — 2h 00 du matin.
Nous sommes dans une usine de produits chimiques dont nous tairons le nom. Un homme franchit le mur d'enceinte. Un homme ? Ce Touranjeau nommé Bertrand Tropsy est possédé par un Hotl'Inka, celui-là même qui fut vaincu par Frère Martin, 637 ans plus tôt. La créature n'a pas beaucoup de peine à perpétrer un sabotage : les installations sont délabrées. A 3h00, une fuite d'hydrogène prend feu, et un grand boum souffle l'un des bâtiments. Au même moment, le Hotl'Inka roule tranquillement vers Tours, son Idiot à ses côtés. Les pompiers arrosent abondamment l'incendie. Le ruissellement des eaux d'extinction entraîne des tonnes de produits (phénol, sodium, potassium, arsenic, cuivre, chrome, cyanure, etc.) dans la Brenne, une rivière qui coule près de l'usine. La Brenne se jette dans la Loire 15 km en aval, et cette dernière traverse Tours peu après...

Tours — 8h 00 du matin.
Les futurs investigateurs prennent leur petit déjeuner en terrasse, en attendant le minibus qui doit les emmener à Chambord. Ils sont seuls. Soudain, un petit mongolien fait irruption entre leurs tables, les regarde, sourit, puis est pris d'une crise d'hystérie abominable. Il se tord affreusement au sol, et s'étrangle dans un borborygme atroce, puis meurt. Une telle scène fait perdre 1d4 de SAN à qui rate son jet. La police arrive, prend les dépositions nécessaires, et emmène le corps. Le minibus se présente à l'hôtel, et l'horreur commence. Personne n'a envie de monter à son bord !
Le Gardien des Arcanes fait se dérouler la journée du 8 comme suit :
— Prise de conscience de la situation, avec exploration des « limites permises » (voir plan).
— Explications avec les gens du syndicat d'initiative. Il faut que les PJ disent pourquoi ils veulent rester à Tours, alors qu'ils ne le savent pas eux-mêmes. Une telle situation évoque le film de Luis Bunuel : *l'Ange Exterminateur*.
— La nouvelle de l'incendie de l'usine d'Auzouer-en-Touraine tombe. Ce n'est encore qu'un fait divers sans importance.
Le Gardien doit prêter attention au comportement des Investigateurs. Ceux qui prennent la chose calmement, mais pas trop, passent une nuit du 8 au 9 relativement réparatrice. Ceux qui tentent par tous les moyens de contourner les « interdits » en seront quitte pour un jet de SAN (1d4 si échec).

Jeudi 9 juin

8h 00 — Le Gardien lance secrètement un jet de POU contre POU entre chaque investigateur (actif) et le Maître (passif). En cas de réussite, la victime peut dorénavant localiser le Hotl'Inka à quelques mètres près (« ce pâté de maisons », « sous nos pieds », « dans la Basilique » etc). Pour ce faire, il suffit de se déplacer, et d'estimer la force du lien : quand elle est nulle, c'est que l'on brûle. Ceux qui ont échoué ont droit à une nouvelle tentative le lendemain et les jours suivants.
9h 00 — Un homme prend une chambre à l'hôtel d'Orléans. Il est habillé de noir, et porte des lunettes. C'est Bertrand Tropsy, habité par le Hotl'Inka, qui est venu voir ses victimes de près. Il engage la conversation avec les personnages. D'un sadisme sans borne, il s'inquiète de leur santé : *« Vous semblez avoir mal dormi ! »*. Un mauvais sourire illumine son visage.
20h 00 — Des voitures munies de haut-parleurs sillonnent les rues : *« L'eau est coupée pour cause de pollution. Attention, si vous en avez encore dans vos tuyauteries, stockez au maximum. »*.
23h 00 — Parvenu au bout des possibilités de son enveloppe actuelle, le Hotl'Inka quitte l'hôtel, traverse le Pont Napoléon et descend sur l'île Simon. De là, il projette son esprit dans le corps de l'un des six investigateurs : de préférence un Personnage Non Joueur (PNJ), que nous nommerons V1 (Victime n°1). Le corps de Bertrand Tropsy commence son errance aveugle. Si les Personnages Joueurs (PJ) ont suivi Tropsy (comme c'est probable), ils ne sauront tirer de cette enveloppe vide et bavante que son portefeuille, et donc ses papiers d'identité et son adresse. En une heure, CELA devient un monstre tel que celui décrit par Frère Martin. Les PJ ont un Hotl'Inka parmi eux.

Vendredi 10 juin

8h 00 — V1 descend prendre le petit déjeuner comme si de rien n'était. Il écoute avec amusement les angoisses des investigateurs, et les plaintes du patron de l'hôtel quant au manque d'eau. V1 compte jouir au maximum de la détresse des PJ.
Actions possibles :
— Si un joueur le demande au Gardien, ce dernier confirme que V1 a l'air particulièrement calme, et même hilare.
— Les investigateurs qui savent évaluer la force du Lien constatent qu'elle augmente quand V1 s'éloigne d'eux. Attention : V1 essaye de rester discret pour le moment...
— Démasqué, le Hotl'Inka dit calmement : *« Il y en a un qui fut assez malin pour me vaincre, ici-même, il y a bien longtemps. Pourquoi ne pas faire comme lui ? »* et d'éclater de rire. Les recherches érudites peuvent commencer (voir La Bibliothèque).
— Le monstre passe chez Tropsy et laisse un mot dans le boîte aux lettres : il est possible de le suivre. *« Si tu veux revoir ton mec, viens au Dolmen de Mettray le 11 à 22h 00. Sois seule, sinon... »*. Ce mot est destiné à Evelyne Jarjaulie, l'amie de Tropsy.
Dans la journée, des citernes et des bâches à eau sont installées un peu partout en ville. Les dernières arrosent abondamment les pieds des Tourangeaux, d'où un grand nombre de malédictions proférées à l'encontre des responsables

de l'usine de produits chimiques. Que le Grand Cthulhu les entende !

22h 00 — Evelyne Jarjaulie, ingénieur en informatique et compagne de Tropsy rentre au domicile conjugal (elle travaille en semaine dans une clinique de Bordeaux). Elle est égocentrique, mauvaise, sournoise. Elle trouve le mot, et s'endort en pensant « J'irai. Par curiosité. » Elle n'efface pas la bande du répondeur (voir L'appartement). Un investigateur peut prendre contact avec elle. Le récit de la mort de Bertrand Tropsy, et un jet de Discussion réussi (résistance 10) la dissuadent de se rendre à Mettray, lui évitant ainsi pire que la mort...

23h 00 — V1 sort, marche jusqu'au Cher (à 2,5 km, à la limite d'entraîner les investigateurs) plonge dans l'eau et change de corps. Le monstre est emporté par le courant. V1 est mort, vive V2.

Samedi 11 juin

Dernier jour de location gratuite à l'hôtel d'Orléans. V2 part pour Montbazon dès l'aube (9 km au sud de Tours). Tenus par le Lien, les investigateurs doivent suivre. V2 monte vers les restes du donjon édifié par Foulques Nerra vers l'an mil. Là, il bouge une pierre, et récupère un exemplaire des *Révélations de Glaaki.* Bien enveloppé depuis le XVe siècle, il est en parfait état...

Actions possibles :

— On peut sauter sur V2 et lui arracher le livre. C'est difficile (voir fiche de monstre), mais la destruction de l'ouvrage empêchera l'abomination du soir de s'accomplir.

— L'endroit est idéal pour vider quelques cartouches à sanglier sur le Hotl'Inka.

10h 00 — V2 rentre à Tours, satisfait. Il passe le reste de la journée à se promener, un sourire aux lèvres.

21h 00 — V2 part pour Mettray, à 12 km au nord-ouest de Tours. Les PJ doivent suivre. Les livres de science disent que le dolmen de la Grotte aux Fées est l'un des plus beaux mégalithes de France. C'est surtout un temple ancien, consacré à Y'golonac. La plus proche habitation est à 2 km. V2 s'installe et attend. Quand Jarjaulie arrive, il lui tend les Révélations de Glaaki *« Lisez... »* et lance le sort *Appeler Y'golonac* (Voir l'AdC p.60). Une clarté surnaturelle (il n'y a pas de lune) permet la lecture du texte impie. Y'golonac arrive et, sur les instances de V2, occupe le corps de la jeune femme et prend sa forme réelle.

Actions possibles :

— Interrompre la cérémonie, en abattant le Hotl'Inka ou Jarjaulie, ou bien en allant détruire le Livre.

— Si Y'golonac arrive, prendre ses jambes à son cou (sans toutefois pouvoir s'éloigner beaucoup, à cause du Lien), sous peine d'avoir affaire à quelques Maigres Bêtes de la Nuit invoquées par le Dieu (au grand dam du Hotl'Inka, qui voit son aéropage anéanti !).

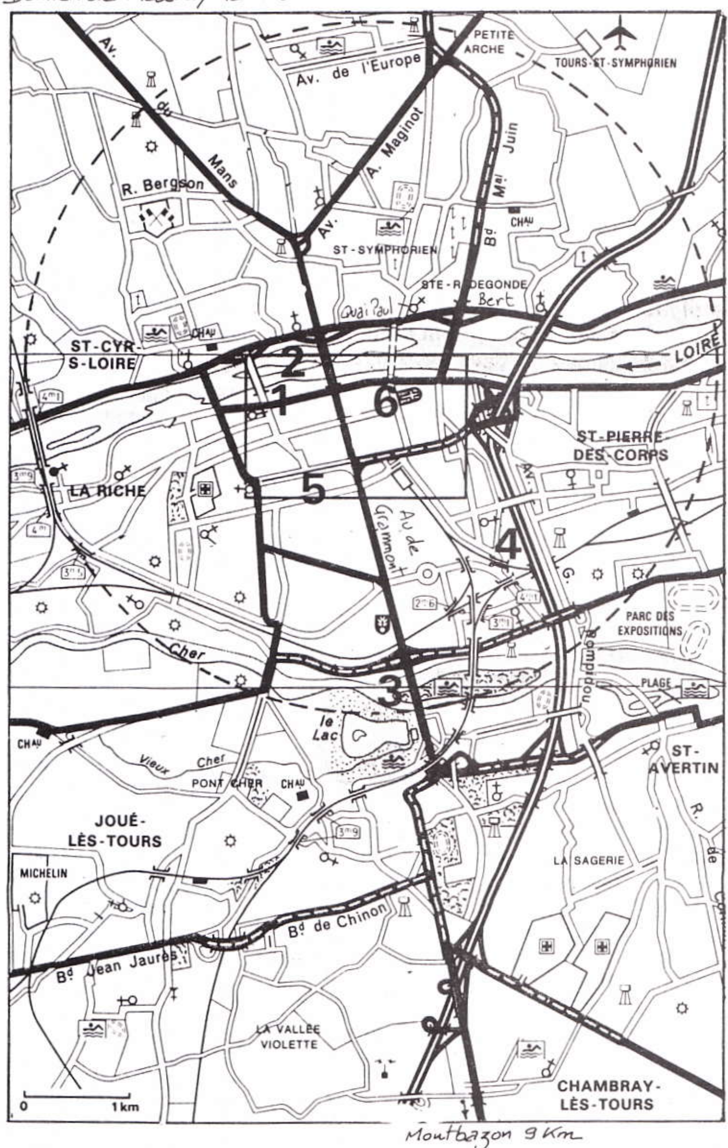
22h 00 — V2 change de corps, et devient V3. Il regagne Tours, en abandonnant au dolmen une dépouille décervelée, qui se transforme bientôt. Y'golonac repart pour le ventre de la Terre. Jarjaulie, promue prêtresse, rentre chez elle.

Dimanche 12 juin

Il faut payer l'hôtel : 600 F/personne/jour. Jarjaulie digère ses nouveaux pouvoirs, et meurt d'envie de les essayer. L'arrivée d'un train de 25 wagons d'eau en gare de Tours inspire à V3 la façon par laquelle il va cette fois-ci répandre la Peste. Un second train est attendu le soir... V3 téléphone à Jarjaulie pour lui demander de stopper le train d'eau entre Saint-Pierre des Corps et Tours, sans détruire les wagons. La prêtresse accepte.

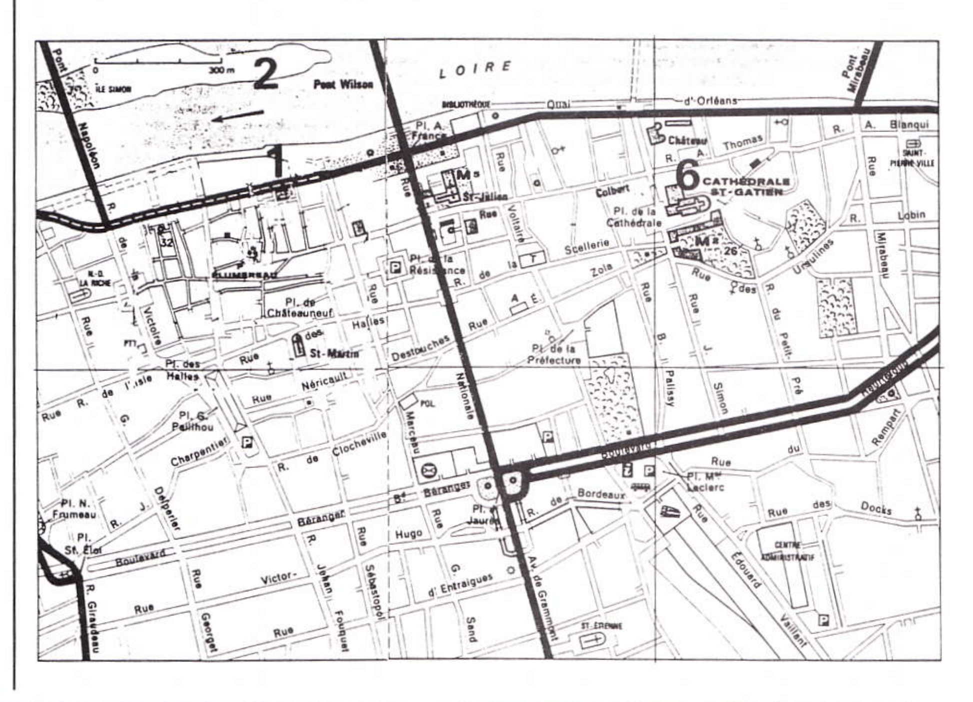
21h30 — Dans la journée, Jarjaulie a « levé » un malheureux dans un bar. Elle l'amène sur le bord des rails, et appelle une Horreur Chasseresse. La créature arrive, dévore la victime sacrificielle et prend ses ordres : *« Emporte le*

Dolmen de Mettray 12 Km



1 Hotel d'Orléans
2 Ile Simon
3 Elimination de V1
4 Embuscade du train d'eau
5 Domicile de Tropsy
6 Bibliothèque

--- Limite d'influence du Hotl'Inka lorsqu'il est à l'hotel d'Orléans



chauffeur de la prochaine locomotive ». Jarjaulie s'en va. La créature n'attend que dix minutes. Sans conducteur, le train stoppe bientôt. V3 sort de sa cachette et lance sur deux des wagons un sort appelé *Peste* (idem que *Flétrissement* pour la technique) qui infecte l'eau à travers les parois de métal, et décampe.
Actions possibles (à part tenter de tuer les monstres) :
— Sauver la victime du sacrifice : l'Horreur s'en prend alors à Jarjaulie, qui en meurt.
— Le sort de *Peste* a légèrement illuminé chaque wagon, pendant quelques instants. On peut en déduire que l'eau est polluée, et aller ouvrir les vannes. Le liquide coule, inoffensif, sur le ballast.

23h 00 — V3 devient V4. Contrairement aux fois précédentes, il laisse la Chose en ville, histoire de terrifier les passants. Il est alors possible d'amener le Grouillant à lui...

La fin

Les investigateurs qui n'ont rien compris à ce stade auront ce qu'ils méritent. Si rien n'a contrecarré les plans du Hotl'Inka, la peste se répand avec rapidité. Tours est mise en quarantaine : le mal fait de nombreuses victimes. Le dernier jour, enfin, V6 appelle Azatoth, et lui livre cette ville où un homme courageux osa le vaincre, il y a bien longtemps.



Les personnages-joueurs

Marcel Lavigne

Profession : routier *(trucker)*. 50 ans. Nationalité : française. Résidence : Draveil. Salaire mensuel : 9 000 F. Economies : 10 000 F.
FOR 11. TAI 14. CON 9. DEX 13. APP 11. INT 13. Idée 65. EDU 10. Connaissance 50. POU, pt magie 14. SAN, Chance 70. Bon/Pén dom : +1D4. Points de Vie : 12.
Baratin 30, Conduire engin lourd 60, Mécanique 40, Fusil 40.
Restent à allouer : profession 45, autres 35.

Myriam Shamir

Profession : voyante *(parapsycologist)*. 34 ans. Nationalité : israëlienne. Résidence : Tel-Aviv. Salaire mensuel : 9 000 F. Economies : 2 000 F.
FOR 5. TAI 10. CON 9. DEX 16. APP 18. INT 18. Idée 90. EDU 12. Connaissance 30. POU, pt magie 15. SAN, Chance 75. Bon/Pén dom : 0. Points de Vie 9.
Baratin 40, Occultisme 60, Psychologie 35, Fusil 60.
Restent à allouer : profession 60, autres 40.

Père Parlier

Profession : prêtre *(computer programmer)*. 49 ans. Nationalité : française. Résidence : Lunéville. Salaire mensuel : 5 800 F. Economies : 900 F.
FOR 10. TAI 15. CON 7. DEX 11. APP 7. INT 11. Idée 55. EDU 12. Connaissance 60. POU, pt magie 13. SAN, Chance 65. Bon/Pén dom : +1D4. Points de Vie 11.
Occultisme 40, Latin 40, Electronique 35, Informatique 60.
Restent à allouer : profession 65, autres N/A.

Karim Ibrahimi

Profession : marginal *(dilettante)*. 18 ans. Nationalité : algérienne. Résidence : Lunéville. Salaire mensuel : 0 F. Economies 950 F.
FOR 14. TAI 13. CON 10. DEX 10. APP 6. INT 15. Idée 75. EDU 9. Connaissance 40. POU, pt magie 9. SAN, Chance 45. Bon/Pén dom : +1D4. Points de Vie 12.
Camouflage 40, Esquive 35, Grimper 40, Lancer 40, Cran d'arrêt 55.
Restent à allouer : profession 5, autres 45.

Sylvie Marcillac

Profession : historienne *(professor)*. 54 ans. Nationalité : française. Résidence : Paris. Salaire mensuel : 17 000 F. Economies : 180 000 F.
FOR 5. TAI 11. CON 12. DEX 12. APP 15. INT 12. Idée 60. EDU 17. Connaissance 100. POU, pt magie 12. SAN, Chance 60. Bon/Pén dom : 0. Points de Vie 12.
Archéologie 60, Bibliothèque 45, Informatique 55, Histoire 95.
Restent à allouer : profession 45, autres 60.

Jérôme Marcillac

Profession : industriel *(businessman)*. 53 ans. Nationalité : française. Résidence : Paris. Salaire mensuel : 21 000 F. Economies : 180 000 F.
FOR 14. TAI 11. CON 13. DEX 8. APP 13. INT 14. Idée 70. EDU 15. Connaissance 75. POU, pt magie 11. SAN, Chance 55. Bon/Pén dom : +1D4. Points de Vie 12.
Discussion 35, Droit 65, T.O.C. 45, Fusil 50.
Restent à allouer : profession 140, autres 10.

Tous ces personnages parlent et lisent correctement le français, et savent conduire. Leurs fiches complètes ne sont hélas pas fournies, faute de place.
Les Marcillac sont un couple aisé. Elle est Maître de recherches au CNRS, spécialisée en histoire de la Renaissance. Lui est directeur commercial d'une société de courtage parisienne. Ils ont une fille.
Myriam Shamir s'installe un an ou deux dans un pays, où elle vit en disant la Bonne Aventure (au grand dam de ses parents). En France depuis peu, elle s'est liée d'amitié avec Marcel Lavigne, un routier venu la consulter pour savoir si sa femme allait survivre à son cancer. Le décès de la malheureuse ayant laissé Marcel effondré, Myriam a partagé avec lui sa chance au concours radiophonique (en tout bien tout honneur), pour lui changer les idées. Les quatre enfants de Marcel sont chez un parent.
Le Père Joseph Parlier est prêtre-ouvrier. Il travaille comme analyste-programmeur dans une grande faïencerie. Il a recueilli Karim Ibrahimi, un jeune délinquant, et l'a emmené en voyage pour lui montrer les beautés de la France. Karim respecte infiniment le Père Parlier, mais garde son couteau à cran d'arrêt sur lui.

ANNEXES

L'appartement de Tropsy

Situé au 3ème et dernier étage d'un immeuble de la rue Victor Hugo. Deux noms sur la porte : Bertrand Tropsy - Evelyne Jarjaulie. L'huis n'est pas très solide (résistance 04). Les chats, affamés, se précipitent dans les jambes des investigateurs. Un indice de taille est la bande enregistrée du répondeur-enregistreur. *« Bonjour, vous êtes bien chez Bertrand et Evelyne... »* après le top sonore *« Evelyne, arrange-toi pour piquer un truc balaise contre le mal de crâne dans ta clinique et ramène-le à Tours. Depuis lundi, j'ai l'impression que l'on m'arrache la tête et j'ai vidé tous les tubes d'aspirine ».* Les maux de tête de Bertrand Tropsy étaient dus aux tentatives de possession du Hotl'Inka, qui commença le lundi 6 juin et parvint à ses fins le 7 au soir.
Si la cérémonie du 11 s'est déroulée sans incident, on y trouve *Les Révélations de Glaaki...*

La bibliothèque

Située dans le Cloître St-Gatien, elle date de 1520. Le Manuscrit de Frère Martin le Fou y est déposé. Mr Maillard, le conservateur, avoue qu'il y a bien des « Manuscrits Maudits » datant de la fin du Moyen Age, (« Des histoires de sorcières et autres fadaises. »). Seuls des professionnels ont le droit de les consulter (« Ils sont en mauvais état, vous savez ! »). Sylvie Marcillac peut y avoir accès en réussissant une Discussion (résistance 12). En cas d'échec, il faut cambrioler le vénérable édifice...
Le Manuscrit de Frère Martin émet une hypothèse très proche de la réalité quand à la nature du Hotl'Inka (à part le fait qu'il vient des Enfers, et non du futur). La méthode utilisée par Frère Martin pour le vaincre est détaillée. Cette pièce est d'une valeur inestimable pour les investigateurs.

Les monstres

Hotl'inka « humain »

FOR 18, CON 12, TAI 18, INT 12, POU/pt de magie 15, DEX 14, APP variable, EDU 16, Déplacement 8, Points de vie 15.
Effet sur la SAN : spécial (humain possédé).
Sorts : A lancer selon la nécessité de l'intrigue. Possède néanmoins les sorts d'appel et de contrôle des vampires stellaires et de feu.

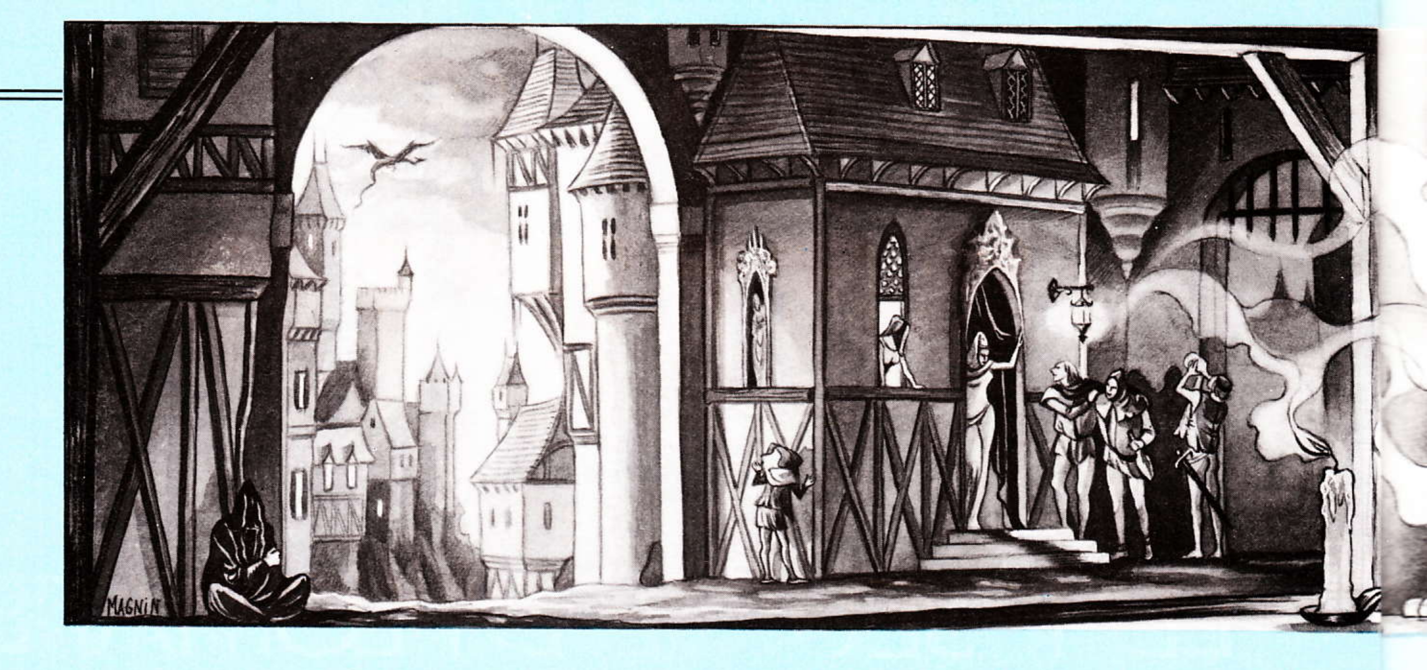
Hotl'inka « grouillant »

FOR 26, CON 20, TAI 20, INT 1, POU/pt de Magie 8, DEX 8, APP —, EDU —, Déplacement 7, Points de vie 23. Armure : 3 points.
Effet sur la SAN : 1d10/1d4.
Armes :
— milliers de vers. Att : 40 %, 1d10/round. Dom : 1 pt.
— bouche. Att : 15 %. Dom : 1d6.

Evelyne Jarjaulie

FOR 10, CON 8, TAI 7, INT 14, POU/pt de magie 17, DEX 10, APP 11, EDU 16, Déplacement 8, Points de vie 9.
Sorts : Laissés à l'appréciation du Gardien des Arcanes.

texte
Pierre Zaplotny
illustration
Olivier Vatine



Un univers médiéval onirique, un système de jeu bien pensé, Rêve de Dragon est sans doute le jeu de rôle français qui a la plus grande cote d'amour auprès de ceux qui l'ont pratiqué, ainsi qu'auprès des magazines de jeu. Nous avons donc demandé à son créateur, Denis Gerfaud, de faciliter son approche aux débutants et de donner des conseils aux rêveurs aguerris.
Signalons enfin que Rêve de Dragon est le jeu français qui possède le plus grand nombre de scénarios publiés. De quoi vous emmener pour des heures d'aventures.

« Gardien » et non pas « maître »

Le jeu de rôle est un jeu de simulation. Or avec quoi simule-t-on ? Avec des règles et un meneur de jeu. Plus ces dernières sont nombreuses, et plus le travail du MJ se résume à les appliquer, moins elles le sont et plus sa responsabilité augmente. On pourrait imaginer un jeu de rôle sans aucune règle du tout, où le MJ ferait ce qu'il voudrait. A juste titre, alors, pourrait-on l'appeler Maître. Ce n'est pas le cas de Rêve de Dragon.

Pourquoi ? Parce que m'a toujours paru suspect ce titre de « maître » qui tend à faire de celui qui est caché derrière le paravent un petit chef tout puissant, et des esclaves soumis ceux qui sont de l'autre côté. C'est parce que j'ai souvent eu ce sentiment en tant que joueur que j'ai créé Rêve de Dragon tel qu'il est : un jeu aux règles nombreuses, un système qui tente d'apporter une réponse à tous les problèmes que le cours de l'action peut soulever, où tout soit *écrit.* C'est à mon avis un gage de respect envers les joueurs. Ce n'est pas parce que le jeu de rôle est un jeu « libre », par rapport aux jeux de plateau, qu'il ne doit pas être aussi rigoureux, qu'il doit être un délire ponctué des décisions arbitraires d'un soi-disant « maître ». Certes, j'applaudis au courant actuel des jeux qui prônent une simplification des règles au profit d'une responsabilité accrue du MJ, mais je me demande s'ils n'ont pas la naïveté de supposer a priori que tous les meneurs de jeu sont par définition excellents.

Avec Rêve de Dragon, j'ai voulu créer un ensemble de règles qui fonctionne comme une mécanique avec ses rouages. Dès lors, le *travail* du Gardien des Rêves consiste à mettre la machine en marche, à veiller à ce qu'elle ne se dérègle pas en cours de route, à pousser les leviers au bon moment, et l'alimenter en combustible, c'est-à-dire en jeu de rôle. L'improvisation, quand elle doit avoir lieu, se situe au niveau du scénario, et non pas au niveau de la simulation.

Pour débuter

Le problème, c'est que la profusion des règles intimide parfois le débutant. Est-ce un vrai ou *un faux problème ? Ce n'est pas à moi d'y* répondre. Les règles sont nombreuses — je viens d'expliquer pourquoi —, et je ne pense pas qu'elles soient compliquées. Quoi qu'il en soit, il est toujours possible de simplifier pour débuter. En reprenant l'exemple de la mécanique, certains rouages sont fondamentaux et ne sauraient être supprimés ; d'autres sont plus accessoires et ne sont là que pour donner plus de vie à l'automate. Ainsi, on peut négliger au départ :

— l'encombrement,
— la vitesse,
— les facteurs de résistance et de temps (F.R. et F.T.),
— la sustentation,
— le moral,
— l'astrologie et ses modificateurs aux jets de Chance.

Il est même possible de débuter avec des scénarios simples sans aucune magie. Dans bien des cas, la magie apporte un « plus » aux personnages des joueurs, mais bien des scénarios peuvent être résolus sans elle.

Une fois cela supprimé, il reste le principal, la base de tout le système : les jets de caractéristique par rapport à une compétence et une difficulté, résolus sur la table unique.

La base

Le jeu fonctionne avec caractéristiques et compétences, mais tous les jets de dés d'action sont des jets de caractéristique. La compétence n'intervient que comme un modificateur et n'est jamais utilisée seule. Ce qu'il est important de comprendre dans Rêve de Dragon, c'est que les niveaux de compétence ne signifient rien en eux-mêmes. Le véritable « niveau de compétence » d'un personnage face à une entreprise quelconque est toujours un rapport entre la *caractéristique* utilisée (Force, Agilité, etc.) et la *compétence* (Saut, Escalade, etc.). Les niveaux de compétence proprement dits doivent un peu se comprendre comme des diplômes. Prenons deux étudiants en troisième année d'Histoire, par exemple ; seront-ils exactement aussi compétents l'un que l'autre ? Non, il y a gros à parier que, toutes proportions gardées, l'un des deux sera plus ou moins doué que son voisin. Il en est de même de deux personnages ayant tous les deux +3 en Légendes. Celui qui a 15 en Intellect restera supérieur à celui qui n'a que 10.

Les difficultés

La table unique de résolution sert à obtenir un pourcentage qui, une fois déterminé, est joué classiquement avec 1d100. Le pourcentage indiqué est toujours un multiple de la caractéristique utilisée (caractéristique multipliée par 1 ; par 1,5 ; par 2 ; par 2,5 ; etc., par incrément de 0,5). Le niveau de compétence est ajouté algébriquement à un niveau de difficulté pour déterminer le multiplicateur à utiliser. De ce fait le niveau de difficulté est capital. Avec une faible difficulté, le multiplicateur est haut et les fortes caractéristiques sont favorisées. Avec un multiplicateur de 7 par exemple (difficulté +4), 15 en caractéristique donnera 105 % de



profession :

Gardien des Rêves

chances de réussite, tandis qu'une caractéristique de 6 n'aura que 42 %. En revanche, les grandes difficultés (bas multiplicateurs) nivellent les chances de réussite. Avec un multiplicateur de 0,5 (difficulté -9), 15 obtiendra 7 % et 6 obtiendra 3 %. Certes, les chances de réussite varient du simple au double, mais les chances d'échec sont quasiment les mêmes : 93 % et 97 %. Ceci sert à illustrer le fait que face à une difficulté écrasante, les plus faibles comme les plus forts se retrouvent au même niveau d'impuissance, tandis que confrontés à une relative facilité les plus forts l'emportent aisément.

Le choix

La question qui se pose régulièrement au Gardien des Rêves face à une entreprise donnée, est : quelle difficulté choisir ? En général, les scénarios publiés résolvent ce choix pour les cas importants. Mais il reste tous les cas d'improvisation lorsque les personnages dévient du scénario. Là encore intervient l'apparente profusion des règles. La majeure partie du Livre I n'est pas autre chose que la réponse à cette question pour les cas les plus fréquents (Saut, Escalade, Combat, Soins, etc.). Et les règles additionnelles publiées au fil des Miroirs des Terres Médianes ne sont pas non plus autre chose que des réponses à cette même question. Mais l'ensemble se trouve en fait résumé dans une table minuscule, une classique table des difficultés, allant de « routine » à « difficulté chimérique » en passant par « assez facile », « moyen », « malaisé » etc., et indiquant à chaque fois, sous forme de modificateur, l'ajustement à utiliser. Prises à leur plus simple expression, les règles peuvent se résumer à cette table et l'on n'a pas besoin d'autre chose.

Difficulté moyenne

Pour bien utiliser la table des difficultés, il faut d'abord comprendre ce que représente une difficulté dite moyenne, autrement dit une difficulté zéro. Le mot moyen est pris dans son sens arithmétique. Les caractéristiques allant de 6 à 15, 10 est une caractéristique moyenne (tout étant arrondi à l'inférieur). Une difficulté *moyenne* est celle qui donne une chance sur deux à une caractéristique *moyenne* (10). En effet, le multiplicateur correspondant à la difficulté zéro est 5, et 5 x 10 = 50. On voit donc que pour une caractéristique moyenne, la difficulté zéro donne autant de chances de réussite que d'échec. Le Gardien des Rêves doit toujours garder cela présent à l'esprit lorsqu'il évalue les difficultés.

Compétence moyenne

Tout comme la difficulté, la compétence moyenne est de niveau zéro. C'est dire qu'elle ne retire ni n'ajoute rien à la difficulté. Quand le Gardien des Rêves demande par exemple de faire un jet d'Agilité/Escalade, difficulté zéro, il doit se souvenir que cela correspond à une chance sur deux (pile ou face) pour une Agilité moyenne (10) et une compétence moyenne (0). Autrement dit, rien d'assuré. Mais bien des personnages n'ont même pas développé la compétence Escalade, et quelle que soit leur Agilité, leurs chances seront dès lors inférieures à 50 %. En revanche, un personnage avec une Agilité moyenne et un niveau +3 en compétence aura 65 % qui peuvent monter jusqu'à 97 % s'il a 15 en Agilité.
L'évaluation des difficultés n'est pas une mince affaire. C'est là que repose tout l'art du Gardien des Rêves, et c'est à mon sens la seule vraie difficulté du jeu. Mais encore une fois, l'apparente profusion des règles est là pour proposer des exemples dans un grand nombre de cas. Un Gardien des Rêves débutant aura intérêt à suivre scrupuleusement ces tables et ces exemples ; puis quand il se sera intimement familiarisé avec le principe, il pourra se contenter pour mémoire de la simple table des difficultés ; et il réalisera que les rouages de la mécanique tournent bien plus aisément qu'il ne l'aurait cru possible.

Restreindre les jets de dés

Le grand choix de caractéristiques et de compétences et la possibilté de les combiner font qu'il est possible de tirer des jets de dés pour virtuellement n'importe quoi. Par exemple Vue/Équitation pour apprécier la qualité d'un cheval, Intellect/Equitation pour déterminer sa race, Agilité/Équitation pour le monter, Éloquence/Équitation pour le calmer par la voix, Ouïe/Équitation pour reconnaître son hennissement parmi d'autres, et ainsi de suite, parfois jusqu'à l'absurde. Bien souvent, la tentation est grande. Or il est évident que trop de jets de dés brisent la fluidité du jeu de rôle. Face à cela, il n'y a qu'une chose à dire : ne pas multiplier inutilement les jets de dés. Ne les faire tirer que lorsqu'il y a un doute réel sur l'issue de l'entreprise. Et dans bien des cas, à partir du moment où un personnage possède une caractéristique ou une compétence à un degré suffisant, le jet de dés devient même inutile. Ne le faire tirer que si la caractéristique ou la compétence sont sous-développées (caractéristique inférieure à 10 ou compétence inférieure à 0). Dans l'exemple de l'Équitation, si le personnage possède au moins un niveau moyen (0), inutile de lui faire tirer un jet d'Équitation chaque fois qu'il met le pied à l'étrier.

La magie

Rêve de Dragon est un jeu pour les magiciens. C'est sa qualité et son défaut. Sa qualité parce que ceux qui aiment jouer des magiciens peuvent y faire réellement leur magie et non pas se contenter de dire : « je lance un sort... ». Ils ont toute une stratégie à développer non pas tant face à leurs cibles que face à leur art lui-même, art rétif qui ne demande qu'à leur jouer des tours. Défaut, parce que lancer un sort prend parfois une ou deux minute de temps réel, et les non-magiciens ont pendant ce temps l'impression que seuls les hauts-rêvants s'amusent.
Pratiquement, l'action de lancer un sort se résout exactement de la même façon que n'importe quelle autre action : une caractéristique (le Rêve), une compétence (l'une des 4 voies de magie), une difficulté (celle du sort). et par rapport à tout cela, un pourcentage de succès sur la table unique de résolution.
Ce qui déroute, c'est la carte des Terres Médianes. On aurait pu s'en passer. Mais pourquoi les combattants auraient-ils droit à de multiples options dans l'exercice de leur art : attaques, parades, feintes, esquives, etc., ce qui existe dans de nombreux autres jeux, et

pourquoi les magiciens devraient-ils se contenter d'un bête pourcentage (quand bien même celui-ci serait obtenu après une demi-heure de calculs) ? La carte des Terres Médianes représente tout le périple mental qu'un magicien doit effectuer avant de pouvoir lancer un sort. Tout ne se passe que dans sa tête, mais pour effectuer ledit périple, il n'en a pas moins des choix à faire : l'option d'une stratégie plus ou moins payante, des dangers à affronter — dangers purement mentaux, mais dangers quand même. Il m'a semblé plus récréatif d'imager ce périple et ces dangers par un mini-voyage sur une sorte de plateau de jeu plutôt que par une liste de modificateurs et de formules abstraites.

De fait, la magie est un ensemble de rouages qui ne peut être altéré. Soit on l'utilise dans son intégralité, soit on s'en passe — ce qui est tout fait possible. Mais s'il est peu recommandé qu'un joueur débutant interprète un magicien, le temps qu'il se familiarise avec les principes du jeu, il n'y a aucun inconvénient à ce qu'ensuite tous les personnages soient des magiciens. Tous seront alors sur un pied d'égalité. La magie est un plus et son usage n'entraîne aucune restriction. Les magiciens peuvent avoir les mêmes compétences que les autres, y compris les compétences de combat. Les règles prévoient moins de points d'expérience préliminaires pour eux dans les compétences physiques, mais à partir du moment où une campagne débuterait avec uniquement des magiciens, ce nombre de points pourrait être augmenté sans inconvénient.

Heure par heure

A cause des sorts qui durent jusqu'à la fin d'une certaine heure (de naissance, celle du magicien ou de sa cible), à cause des récupérations d'endurance et de rêve, du temps passé à étudier des parchemins, il est recommandé de jouer heure par heure. Pour cette raison, la journée a été divisée en 12 heures de 120' (et non 24 de 60') pour accélérer un peu le processus. Même s'il ne se passe rien pendant plusieurs heures, comme lorsque les personnages marchent sur une route, il est bon de les faire défiler une à une et de ne passer à la suivante que lorsque tout a été résolu (expiration d'un sort, récupération, etc.). Le jeu y gagne en clarté.

La santé mentale

Quoiqu'il ne porte pas ce nom, Rêve de Dragon possède son système de santé mentale. Les Queues et Souffles de Dragon ne sont pas autre chose que des détériorations plus ou moins momentanées de ladite santé. Ce sont surtout les magiciens qui en font les frais, mais les autres ne sont pas pour autant à l'abri. Quoique cela ne soit pas explicitement mentionné dans les règles, face à une horreur particulièrement dérangeante, le Gardien des Rêves peut fort bien demander un jet de Rêve, avec une difficulté en rapport avec l'horreur, et le personnage ayant manqué ce jet peut recevoir une Queue de Dragon.

Les soins

Nombre de joueurs trouvent le chapitre traitant des soins un peu compliqué. Comme si l'on pouvait guérir facilement d'un coup de hache ! En réalité, le problème se pose rarement car neuf fois sur dix, il y a une potion enchantée qui remet le blessé d'aplomb en quelques minutes. Quand la potion fait défaut, il faut avoir recours à la guérison naturelle, les herbes de soin pouvant être appliquées sous forme de cataplasmes. Sans entrer dans les détails, le jeu prévoit trois sortes de blessures : légères, graves et critiques. A ces blessures correspondent respectivement les ajustements 2, 4 et 6. Ce qui signifie que le premier soin d'une blessure légère est de difficulté -2, celui d'une grave de -4 et celui d'une critique de -6. Si l'on y met des herbes, il faudra 2 brins pour une légère, 4 pour une grave et 6 pour une critique. Et la blessure pourra commencer à guérir au bout de : 2 jours pour une légère, 4 pour une grave, et 6 pour une critique. C'est assez facile à retenir.

Les herbes ont quant à elles des bonus allant de 1 à 10. En réalité, le temps de guérison est de 2, 4 ou 6 jours (selon la blessure), moins un nombre de jours égal au bonus de l'herbe, mais minimum 1 jour dans tous les cas.

Quand le nombre de jours est écoulé, faire un jet de Constitution ajusté négativement au nombre de points de Vie perdus (zéro si aucun point de Vie n'a été perdu) et positivement au bonus de l'herbe utilisée. En cas de réussite, la gravité rétrograde d'un stade (passe de critique à grave par exemple) ; et le même processus pourra être recommencé le lendemain. En cas d'échec, la blessure demeure ce qu'elle est : mais le jet pourra néanmoins être retenté le lendemain, puisque maintenant le temps minimum est écoulé. Et ainsi de suite, de jour en jour, jusqu'à ce que la blessure ait disparu, c'est dire rétrogradée au stade de contusion. Les herbes ne donnent leur bonus qu'une seule fois, c'est-à-dire qu'entre chaque jet, il faut changer le pansement et en remettre de nouvelles. Quand toutes les blessures ont été éliminées (= ont rétrogradé au stade de contusion), les points de Vie perdus peuvent commencer à être récupérés à leur tour selon le même processus. Chaque jour, faire un jet de Constitution ajusté au nombre de points perdus. En cas de réussite, on en regagne un : sinon, pas de changement. A ce stade, les herbes peuvent conférer leur bonus si elles sont bues en décoction (même non enchantée).

Le voyage

Tous les personnages de Rêve de Dragon sont censés être des *voyageurs,* des gens qui pratiquent le voyage pour lui-même, comme une fin en soi. Dès lors, imaginer un scénario de Rêve de Dragon est très facile : c'est un voyage, avec ses péripéties et ses rencontres. Bien souvent, il est inutile d'imaginer un scénario extravagant et compliqué pour aboutir au vécu d'une aventure intéressante. Les rouages de la mécanique sont tels qu'une fois le levier de départ enclenché, le jeu déroule tout seul. Bien souvent, le problème n'est pas de le faire marcher, mais de l'arrêter ou de redresser la direction quand on s'écarte du scénario originel. Encore qu'à mon avis, ce soit un faux problème. Peu importe le scénario originel, si le vécu actuel est tout aussi intéressant. Le prétexte de départ le plus futile peut déboucher sur les campagnes les plus ahurissantes. Supposons un « scénario » où, faute de temps ou d'imagination, le Gardien des Rêves n'ait rien prévu. Ce n'est pas gênant. Il commence classiquement. *« Vous voyagez sur une petite route... bientôt un village... une maison des voyageurs... ».* Cela suffit. Le voyage a démarré. Les voyageurs feront le reste. Tout peut se produire. Par exemple, un des magiciens du groupe tente, le soir, de mettre un sort en réserve. Il fait un échec total et flanque le feu à l'auberge. Avec un minimum d'improvisation, on envisage la suite. Cependant, un autre magicien rêve mal. Une Queue de Dragon l'oblige à injurier le premier villageois venu ou à lui faire les poches, ou à tomber amoureux de la première passante rencontrée. Il est peu probable que cela s'obtienne sans heurt. Autant de péripéties qui naissent d'elles-mêmes et auxquelles il faut trouver une solution. Ce faisant, d'autres péripéties naîtront spontanément, comme autant de roues dentées entraînant d'autres rouages.

Face à cela, la tâche du meneur de jeu consistera à surveiller le déroulement, à le *garder*, à faire en sorte que la mécanique ne s'enraie pas, que le rêve ne s'arrête jamais. Le rêve est un voyage, et la réciproque est vraie. Le seul *maître* dans l'histoire est le jeu de rôle lui-même.

Denis Gerfaud
illustration : Florence Magnin

SCÉNARIOS PARUS

Miroirs des Terres Médianes

1. *Le cidre de Narhuit*, N.E.F.
2. *Au bonheur des zyglutes*, N.E.F.
3. *Les larmes d'Ashani*, N.E.F.
4. *Le sacré pinceau à barbe*, N.E.F.
5. *L'empire du Roi Joueur*, Ludodélire
6. *L'auberge des derniers voyageurs*, Ludodélire
7. *Un parfum d'oniroses*, Ludodélire
8. *La cité des Treize Plaisirs*, Ludodélire

Dans les revues

L'acrobate, Casus Belli n°29
La forêt des sentinelles mortes, Casus Belli n°30
L'aiguille de Lirelis, Dragon Radieux n°5
Rêves de la lune bleue, Casus Belli n°32
L'alchimiste, Dragon Radieux n°7
La rose du temps, Info Jeux Magazine n°4
La ballade de Lorinel, Chroniques d'Outre Monde n°4
Cornebrune, Dragon Radieux n°10
Cherche lune, Casus Belli n°37
Val D'Ebampyre, Dragon Radieux n°12
Mine de chafouin, Graal n°1
Les femmes de Merlebois, Dragon Radieux hors série n°1.
Rêve d'escargot, Casus Belli n°43
Tous des hauts-rêvants, Chroniques d'Outre Monde n°12
Le seigneur de la montagne, Dragon Radieux n°16
Le foulard d'Estaballa, Chroniques d'Outre Monde n°13
La Chrysobelle, Dragon Radieux n°18
La tour du sommeil, Dragon Radieux hors série n°2

Prochainement...

Hurlements



le jeu de l'initié

un jeu de rôle... différent

conçu par

Valérie et Jean luc BIZIEN

édité par

"Dragon Radieux"

De l'an mille au XIXème siècle
une mystérieuse caravane
voyage à travers l'histoire de France...

...des lieux attirants,
des événements peu connus,
une ambiance singulière,
des aventures palpitantes,
des rencontres inhabituelles...

Hurlements présente la particularité d'être à la fois un jeu d'une très grande richesse (découverte originale et enrichissante de passages méconnus de l'histoire de France, mais aussi... connaissance approfondie de la psychologie animale) et d'une très grande simplicité de règles.

Nous vous proposons d'acquérir en souscription, l'un des deux cents exemplaires du tirage de tête de Hurlements, édition de luxe, numérotée et dédicacée, et d'être ainsi parmi les premiers à découvrir ce jeu fantastique.

Réservez dès à présent votre exemplaire en utilisant le bon de commande ci-contre.

..............................►

Hurlements, "édition luxe", numérotée, et dédicacée

Bon de Commande

Je désire recevoir ... exemplaire du tirage de tête du jeu Hurlements, au prix spécial de souscription (250.00 F l'exemplaire, franco de port).

Nom : .... Prénom ....

Adresse complète ....

....

Code Postal .... Ville ....

Veuillez trouver mon règlement ci-joint par chèque postal ou bancaire à l'ordre de "Editions Dragon Radieux" Le Charbinat 38510 - Morestel.



Le château, 2e volet

La vie de château

La vie de château ? Parlons-en !... La vie d'un seigneur médiéval n'était pas rose tous les jours. Après avoir vu l'architecture de la demeure des « puissants » du Moyen Âge, voici quelques précisions qui vous permettront de faire vivre vos châteaux. Vous saurez ainsi, à chaque heure et à chaque période de l'année, quels visages peuvent présenter aux visiteurs les austères forteresses des seigneurs-guerriers.

Politique féodale : l'union fait la force

L'Europe médiévale est une vraie jungle. Les plus forts règnent, les autres obéissent. Un seigneur n'est d'ailleurs jamais certain d'être assez puissant pour résister à d'éventuels ennemis, il lui est donc indispensable de s'allier avec d'autres guerriers.

C'est ainsi qu'apparaît le *vasselage* ou *vassalité*. En prêtant un serment d'allégeance à un suzerain, un vassal promet de ne lui causer aucun tracas et de toujours obéir à ses ordres ; en contrepartie il est assuré d'avoir de l'aide en cas d'attaque. Les vassaux constituent *l'ost* du suzerain, une troupe placée entièrement sous les ordres du grand seigneur. Ce « service militaire obligatoire » dû par chaque vassal est un excellent moyen de protection communautaire. Il convient de signaler d'ailleurs que la vassalité fonctionne « en chaîne » : un vassal peut très bien être le suzerain d'autres seigneurs.

Pour bien comprendre l'intérêt de cette organisation politique, il faut garder à l'esprit que le Moyen Âge est une époque de chaos et d'anarchie. Aucun gouvernement ne peut se prévaloir d'exercer une autorité absolue sur son propre territoire. Même les rois (dont la plupart n'étaient en fait que de grands seigneurs) ne doivent leur puissance qu'à leurs vassaux. Sans eux, ils ne sont rien. La vassalité donne un semblant d'unité nationale à des communautés aux intérêts parfois bien différents.

Les mariages sont également utilisés pour s'assurer du concours, ou de la neutralité, d'un autre seigneur. Marier sa progéniture aux fils et aux filles d'autres nobles, c'est un peu comme prendre une *assurance-vie*. Un beau-père aura tendance à réfléchir avant d'attaquer son gendre ! Ce système a cependant un inconvénient : en acceptant de marier votre enfant, vous permettez en fait à un autre seigneur de mettre un pied dans votre famille. Cela représente de terribles dangers au moment des successions, car la belle-famille peut alors revendiquer votre domaine. Ce genre de problème a été à l'origine d'innombrables guerres au Moyen Âge (ex : la Guerre de Cent ans). Si vous voulez parfaitement comprendre ce sujet, je vous recommande de jouer au

moins une fois à L'An Mil (Jeux Actuels. Voir notre article dans CB n°49).

Obligations et privilèges seigneuriaux

Bien sûr, le seigneur doit se soumettre aux ordres de son suzerain, il doit obéir — plus ou moins — aux dogmes religieux, rendre la justice, veiller à la sécurité de son petit monde. entretenir son domaine, entraîner ses hommes, etc. Mais il n'a pas que des obligations ! Véritable capitaine de son fief, il est seul maître sur ses terres après Dieu... s'il est croyant. Il a droit de vie et de mort sur toutes les personnes soumises à son autorité. A ce propos, il est bon de savoir que le fameux droit de cuissage dont on fait encore gorges chaudes aujourd'hui, ne fut pas pratiqué très longtemps et n'était pas un privilège forcément agréable ! D'abord parce que le seigneur ne pouvait pas choisir de refuser l'exercice du-dit privilège — et toutes les paysannes médiévales ne ressemblaient pas à Marylin Monroe, loin de là ! —, ensuite, parce que la tradition populaire voulait que les jeunes filles vierges aient parfois des dents... là où vous pensez. De quoi faire réfléchir plus d'un seigneur, soucieux de préserver sa virilité !
Pour assurer son train de vie, le seigneur a deux sources de revenus : les conquêtes (y compris les butins « conquis » à de malheureux voyageurs) et les taxes. Comme il a le droit de créer autant d'impôts qu'il le désire, le châtelain peut taxer tout et n'importe quoi : le passage sur ses terres, l'utilisation des moulins, le sel (la gabelle), les récoltes, etc.

Au fil de l'année

La société médiévale est essentiellement rurale. Elle est rythmée par les saisons et le calendrier des fêtes religieuses (ainsi, par exemple, « 2 jours avant la Madeleine » correspond au 20 juillet). La vie du château et de ses alentours ne fait pas exception à cette règle.
L'année commence à des moments différents selon les régions (ex : le 25 mars en Lorraine, le 25 décembre dans le Dauphiné), en accord avec les coutumes et les besoins de l'agriculture.

● **Le printemps.** Les serfs reprennent le travail. C'est le moment où on organise les premiers tournois. C'est également la période de l'année où les guerres recommencent, car on ne se bat pas pendant les longs mois d'hiver. Les baladins (musiciens, acrobates, jongleurs) repartent sur les routes, rejoindre la grande cohorte des marchands qui vont de ville en ville et de château en château proposer leurs produits (voir CB n°35). Le château lui-même a droit à une « remise à neuf » ; on le décore d'étoffes colorées et on repeint les bâtiments. Les habitants, heureux de pouvoir enfin quitter le confinement de la forteresse, aiment aller camper aux alentours pour se délasser.

● **L'été.** C'est le temps des pèlerinages, qui ont une énorme importance à l'époque. Les serfs tondent les moutons, font les premières récoltes et la cueillette des fruits. Les baillis (officiers administratifs) partent en tournée et procèdent au recensement (collecte des taxes), ils en profitent également pour rendre la justice.

● **L'automne.** Les vendanges, les semailles du blé d'hiver et la récolte des châtaignes occupent les paysans. Le domaine seigneurial s'affaire à amasser des provisions pour l'hiver. Les moulins tournent à plein rendement. Les enfants du seigneur quittent le château pour étudier, quand ils n'ont pas de précepteur attitré.

● **L'hiver.** Les travaux des serfs sont achevés. Les récoltes sont bien à l'abri dans les greniers du château. Le seigneur rentre de ses campagnes. Quand les grands froids sont arrivés, on passe son temps à bricoler au coin du feu, ou on se repose en se goinfrant de cochonnailles (dont c'est la saison !). On recouvre souvent le sol de paille afin de s'isoler du froid. Et on attend le printemps...

Une journée au château

La journée commence très tôt pour les clercs et religieux du château. A minuit on sonne les matines, à 3 heures les laudes, prime à 6 heures, tierce à 9 heures, sixte à midi, none à 15 heures, les vêpres à 18 heures et les complies à 21 heures...
Le reste de la maisonnée est souvent réveillé avant l'aube (sauf en hiver) au son des cloches, afin que la toilette soit faite avant que le jour ne se lève. D'après un auteur du temps, l'habillement obéit à tout un cérémonial : « Au matin, *quand vous voulez vous lever, premièrement* vêtez votre chemise, chaussez vos braies, vêtez votre blanquet ou votre futaine (gilet), affublez votre chaperon, chaussez vos chausses (bas), chaussez vos souliers, puis vêtez vos autres robes (vêtements) et ceignez votre courroie (ceinture) et lavez vos mains, vos doigts, vos ongles, votre visage... » Eh oui, à l'époque il n'est pas rare de faire sa toilette une fois habillé ! (Certains « traditionalistes » pratiquent cet art difficile aujourd'hui encore...). Mais, quand on apprécie l'hygiène, on utilise un grand baquet d'eau chaude dans lequel baignent des plantes aromatiques. Il existe aussi une sorte de « sauna » hérité de l'occupation romaine. A la simple toilette, seigneurs et nobles joignent des soins d'élégance : parfums, teinture des cheveux, épilation.
La première activité du jour consiste à se rendre à la chapelle ou au temple pour assister à l'office religieux. Personne ne peut se soustraire à cette obligation. Au retour, on déjeune (il est généralement 6 heures), puis tout le monde vaque à ses occupations. Le seigneur donne alors audience. Il reçoit les visiteurs qui désirent le rencontrer, se fait lire les messages reçus, s'enquiert des dernières nouvelles, rend la justice, etc.
On mange de nouveau à 9 heures, puis à midi (le « dîner »). L'après-midi est consacré aux divertissements : chasse, jeu d'échecs, entraînement, joutes, etc.
Le travail cesse pour tous à la tombée de la nuit et le château s'illumine. On emploie pour l'éclairage des cierges de cire (pour le seigneur) ou des chandelles de suif (pour les autres). Les veillées, égayées par quelques conteurs ou baladins, sont courtes et tout le monde va se coucher de bonne heure, tandis que la garde de nuit veille...

Le mobilier : limité et rustique

Nous avons déjà abordé ce sujet à propos du village (CB n°39) et des habitations citadines (CB n°47). Le mobilier des châteaux ressemble beaucoup à ce qu'on trouve partout. Il est parfois juste un peu plus luxueux. Pour mémoire, récapitulons :
— Le lit. Il est de grande taille et peut accueillir de 2 à 6 personnes (souvenez-vous du Petit Poucet !).



— *Le coffre ou huche. Doté de 4 pieds, il sert* à la fois d'armoire et de siège. On y range les vêtements soigneusement roulés (que l'on parfume parfois avec de la lavande ou du safran). C'est là qu'on cache également son argent, quand le coffre est muni de ferrures et d'une serrure solide. Le seigneur a souvent un petit coffre où il place ses objets de valeur et qu'il cache sous son lit.
— La table. Une planche massive que l'on pose sur des tréteaux. On la démonte toujours à la fin des repas (d'où l'expression « desservir la table »).
— Les sièges. Jusqu'au XIIe siècle on se contente souvent de paille emmaillottée dans de la toile, mais on utilise aussi des bancs (coffres munis de dossiers). Les vrais « sièges » sont réservés aux personnages importants.
— Les tapisseries. Elles jouent un rôle important dans l'aménagement intérieur des châteaux riches. Suspendues par des anneaux à des tringles, elles permettent de cloisonner les grandes pièces, tout en protégeant des courants d'air.

A table !

Aaah, la bonne chère ! Le seigneur prend plaisir à bien manger... quand il en a les moyens. C'est d'ailleurs un plaisir partagé par tous les habitants du château.
On se lave les mains avant de passer à table, et puis on s'installe devant son écuelle en étain ou en poterie. Au chapitre des couverts, des absentes de marque : les fourchettes (qui ne feront leur apparition qu'à la fin du Moyen Âge). On mange tout à l'aide d'une cuiller et d'un couteau (souvent utilisé par deux personnes à la fois) et on utilise une tranche de pain en guise de serviette.
Evidemment, les menus dépendent des produits locaux, ainsi les habitudes et préparations culinaires varient selon les régions. L'essentiel des repas est cependant composé de viande (pour les nantis) et de pain (pour les autres...). Il faut d'ailleurs savoir que le pain, les pois et les fèves tiennent une place importante dans l'alimentation de l'époque, car la pomme de terre était alors inconnue en Europe. Parmi les légumes les plus employés, citons également les choux et les poireaux, que l'on cultive souvent dans l'enceinte du château. Les vergers des alentours permettent, quant à eux, d'avoir des fruits. Pendant les repas on boit surtout de l'eau ou du cidre dans des hanaps ou des gobelets, mais le vin est également apprécié. Il est en général peu alcoolisé, même si on peut déjà trouver quelques « bons crus ».
Mais revenons un peu à la viande... On la déguste sous toutes ses formes : bœuf, poulet, canard, oie, pigeon, faisan, et même paon que l'on consomme recouverts de toutes ses plumes ! Les principaux « fournisseurs » de la table seigneuriale sont les paysans, la basse-cour du château et la chasse, qui n'est pas seulement un loisir, mais un réel moyen d'approvisionnement. Il convient de noter que les bêtes de boucherie étaient rarement grasses. Même les chapons (poulets engraissés) étaient des mets rares. Traditionnellement, au début de l'hiver, on tue le cochon. Sa chair est destinée à



alimenter la maisonnée pendant les mois des frimas. Le porc est une viande qui se conserve très mal par temps chaud. Il est intéressant de noter que de nombreuses religions méditerranéennes interdisent d'en consommer, car avariée elle cause de véritables ravages...
D'ailleurs, qu'elle soit séchée, fumée ou salée, la viande se conserve relativement mal. On utilise donc de toutes sortes d'arômates et de condiments pour couvrir le goût désagréable qu'elle acquiert rapidement. Certains sont courants et peu onéreux (ail, moutarde), mais d'autres épices — telles que le poivre, le gingembre et la cannelle — sont de véritables trésors en provenance de pays exotiques et on les paye à prix d'or. Quoi qu'il en soit, les épices ont beau avoir la faculté de rendre la viande mangeable, elle ne l'empêche pas pour autant de se corrompre. C'est pourquoi, au printemps, après des mois de consommation de viande avariée (tant qu'il n'y a pas de vers, on mange !), la plupart des habitants du château sont victimes « d'indispositions » saisonnières. On se rabat alors sur le poisson, et la plupart des grandes demeures possèdent leur propre vivier.

L'art culinaire de l'époque a beaucoup de points communs avec ce que nous connaissons aujourd'hui. On consomme beaucoup de soupes (au chou et au lard, notamment), de farces, de ragoûts et de rôtis. La pâtisserie est assez simple : beignets, gaufres, pain d'épice, tartes, galettes.

L'enfer du châtelain

C'est vrai : la vie des paysans et des serfs n'est pas rose tous les jours. Mais le sort des seigneurs n'a rien d'enviable ! Qu'est-ce qu'un château, après tout, sinon une grande baraque humide, mal éclairée, insalubre, froide en été, glaciale en hiver et qui coûte TRES cher ? Oubliez le cliché romantique du « fier-seigneur-se-payant-du-bon-temps-en-chevauchant-en-armure-sur-son-palefroi-favori » ! Le châtelain médiéval ressemble beaucoup plus à un guerrier rustique qui vit dans une maison de campagne inconfortable. Et puis il ne faut pas oublier qu'au Moyen Âge, la télévision n'existe pas ! Je sais, je sais, ça n'a l'air de rien, mais essayez un peu de passer quinze jours dans un château, sans TV, sans radio, sans BD, sans chaîne hifi, sans roman de Guy-des-Cars (ou de Moorcock, au choix) et sans chauffage central. Vous m'en direz des nouvelles...

Car le pire ennemi du seigneur n'est pas l'infidèle qui profane, viole, pille et massacre à tour de bras (toutes choses qu'un « bon » seigneur pratique couramment ou rêve de pratiquer). Non. Cet ennemi ignoble qui le traque jusque dans les couloirs les plus sombres du donjon... c'est l'Ennui. Et permettez-moi de mettre un « E » majuscule à cet adversaire implacable, parce qu'il a certainement été responsable de plus de morts que la bombe d'Hiroshima. Eh oui, que croyez-vous que l'on puisse faire en temps de paix quand on ne sait faire que la guerre ? Ce dilemme, le seigneur doit l'affronter chaque jour qu'il passe dans sa demeure. Une fois que « madame » est enceinte pour la douzième fois et que tous les brigands des environs ont été pourfendus, il ne reste quela chasse (un passe-temps largement pratiqué) et la guerre (un autre passe-temps très apprécié). Mais attention, aujourd'hui nous avons tendance de croire — à tort — qu'il faut une « bonne » raison pour faire la guerre. Au Moyen Âge, l'Ennui restait la meilleure des excuses. En fait, les premiers tournois ne furent rien d'autre que des petites batailles amicales : vous placez cent chevaliers d'un côté, cent de l'autre ; vous laissez mijoter en remuant à grands coups de fléaux d'armes et d'épées bâtardes et le soir vous n'avez plus qu'à compter les pertes pour savoir qui a gagné. Non, ce n'est pas une exagération ! L'Ennui médiéval est tellement mortel, qu'on est prêt à mourir pour ne pas s'ennuyer...

Mais, même ces petits divertissements innocents ont leur limite. Quand la plupart des chevaliers des environs sont couverts de bandages, il faut bien trouver autre chose. C'est là qu'intervient un « sport » prisé : le brigandage. Chaque matin, on s'en va en tournée d'inspection avec quelques amis biens armés et on attaque tout ce qui n'est « pas de chez nous » : voyageurs, marchands, paysans libres, etc. Au crépuscule, on revient avec quelques écus et pas mal de bons souvenirs à se raconter devant un hanap de vin.
Essayez un peu d'imaginer le chaos qui régnait dans les campagnes... Vous comprendrez mieux alors l'invention des croisades par les religieux. L'Eglise avait des biens et tenait à les conserver. Or, les seigneurs se sont vite sentis attirés par les riches abbayes qui semblaient les narguer. Heureusement, quelques prélats eurent une bonne idée : « Et si on envoyait toutes ces brutes assoiffées de sang combattre loin, là-bas, où elles nous laisseront tranquilles ? ». Ouf ! L'Eglise a eu chaud...

Les de Clairval : affreux, sales et méchants

Voici quelques personnalités « typiques » à utiliser en cas d'improvisation.

Hugues de Clairval
Malgré sa quarantaine grassouillette, Hugues est un fameux guerrier. C'est d'ailleurs la seule chose qu'il sache faire : se battre. Quand il est au château, il fait régner la terreur sur ses proches. Facilement emporté, il adore soumettre régulièrement à la torture les serviteurs qui lui déplaisent. Il a perdu un œil lors d'un tournoi, ce qui ne semble pas le gêner outre mesure. Ses passe-temps favoris sont la chasse et l'entraînement. Il n'aime guère son fils, Renaud, qu'il trouve trop « mou ». Au château, il est vêtu d'une cotte de mailles recouverte d'un manteau brodé. En campagne, il aime porter aussi souvent que possible son armure de plaque. Mais quelle que soit sa tenue, il ne se sépare jamais de son épée.

Dame Brunehault
Obèse et malpropre, la femme d'Hugues est la fille de son suzerain, Charles d'Asturie (Hugues n'attend que sa mort pour réclamer ses droits sur son domaine). Dame Brunehault est — à sa façon — aussi épouvantable que son mari. *Elle jure comme un charretier, bat ses servan*tes et mange de l'ail à longueur de temps ! Elle porte une robe de soie défraîchie et les mauvaises langues prétendent qu'elle « ne s'est pas lavée depuis son baptême ». Ce qui n'empêche pas son époux de lui faire revêtir une ceinture de chasteté quand il part en campagne...

Dame Isabelle
Blonde comme les blés, la fille du seigneur est aussi belle que sa mère est repoussante. Mais si elle joue merveilleusement de la harpe, elle n'est pas « parfaite »... Elle déteste les hommes et a la fâcheuse manie d'accuser tous ceux qui l'admirent de vouloir la violer ! Plusieurs gardes sont déjà morts sur la table de torture parce qu'elle les avait accusés de crimes imaginaires. Et les étrangers de passage ne sont pas à l'abri de ses lubies... Attention, elle est toujours munie d'une dague et d'une bague à poison !

Renaud de Clairval
A 15 ans, le jeune Clairval est déjà une brute épaisse. Dès qu'on le contredit, il exige que justice lui soit rendue et défie son contradicteur en duel (jugement de Dieu). Renaud sait se servir de son épée, et jusqu'à présent personne n'a pu lui résister. De toute façon, si quelqu'un parvient un jour à le battre, il ne fait aucun doute que son père prendra les mesures qui s'imposent... Il est vêtu d'une cotte de mailles et d'une tunique de cuir.

L'abbé Guimouchet
C'est le chapelain du château. Sa vie n'est pas rose et il a l'habitude de noyer son chagrin dans le vin qu'il soutire de la cave d'Hugues. Il est ivre des matines au complies ! Ses sermons dominicaux ont le don de divertir la maisonnée (l'alcool lui donne d'étranges dons oratoires) et c'est sans doute ce qui lui vaut de ne pas avoir encore attiré sur lui la colère de ses maîtres. Il porte une robe de bure passablement tachée et sent le vin aigre à dix pas.

Bartalet
Ce petit homme maigre et tremblant est responsable des cuisines et de la cave à vin. Il n'a pris ses fonctions que depuis peu, car l'ancien cuisinier a eu le tort d'oublier de saler une soupe, ce qui n'a pas plu à Renaud... Il a très peur pour sa vie, car il a remarqué dernièrement que le niveau des barriques à vin diminuait régulièrement de façon inexplicable (Guimouchet, prudent, ne s'est pas laissé surprendre).



Les troubadours : les inventeurs de l'amour courtois

En voyageant de château en château, les troubadours ne se contentent pas de distraire, ils créent tout un univers poétique et musical qui révolutionne une culture un peu frustre. Le plus ancien troubadour connu vivait au XIIe siècle. Il s'agit de Guillaume, 7e comte de Poitiers, 9e duc d'Aquitaine. Il fut le chantre de la bonne vie et de l'amour charnel, deux sujets assez mal vus par l'église. Ses successeurs vont rapidement créer un idéal qui va se confondre avec certains aspects de la chevalerie : la fin'amor ou amour courtois. Ils vont faire de la femme aimée, l'ultime maîtresse des pensées du chevalier. Rigaux de Barbezieux va jusqu'à comparer l'éblouissement qu'il ressent devant sa dame à celui de Perceval voyant le Saint Graal :

« Semblable à Perceval
Qui au temps où il vivait
Subit une telle fascination
Qu'il ne sut demander
A quoi servaient
La lance, le Graal,
Je demeure interdit,
Mieux-que-Dame, à la vue de votre beauté... »

Poètes avant même d'être musiciens, les troubadours sont parfois d'anciens chevaliers lassés de leur premier métier. Mais la poésie n'est pas réservée aux hommes, et on connaît un certain nombre de trobairitz (troubadouresses) : Azalaïs de Porcairages, Maria de Ventadour, Alamanda, Clara d'Anduze, etc.

A suivre...

Le château est le véritable symbole de la puissance médiévale. Il nous est impossible d'aborder un sujet aussi vaste en si peu de pages, c'est pourquoi nous lui consacrerons bientôt un troisième volet : le château en guerre. En attendant, nous aborderons d'autres thèmes, afin de ne pas vous lasser...

Les mini scénarios
Les INSTANTANES de CB

à développement rapide

L'aigle et le rat
Les aventuriers passent une soirée paisible dans le château d'un grand seigneur, Galhaut d'Artigne, quand celui-ci est pris d'un malaise en plein milieu du repas : il a manifestement été empoisonné. Un peu plus tard, ils sont convoqués au chevet de Galhaut. Avant de s'éteindre, celui-ci leur remet une bourse pleine d'or en leur demandant de s'assurer que son neveu Thibaud lui succèdera. Il les charge de cette mission, car il ne sait plus à qui se fier...
Pour le MJ : Galhaut a été empoisonné par sa femme, Ilria, qui l'a toujours détesté. Elle a agi pour le compte de son père, le baron de Mortgale, qui lorgne depuis des années sur le domaine d'Artigne. Ilria n'ayant pas donné d'enfant à son époux, la succession devrait revenir à Thibaud, le jeune neveu de Galhaut âgé de 17 ans qui étudie dans un monastère. Mais les hommes de Mortgale vont tenter d'assassiner le jeune héritier, tandis qu'Ilria fera tout pour se débarrasser des aventuriers.

Les serviteurs du crépuscule
Un duc propose une forte somme aux aventuriers s'ils acceptent d'enquêter secrètement auprès de ses trois vassaux. Il a toujours entretenu d'excellentes relations avec eux, mais ils semblent faire de moins en moins cas des obligations que leur impose la vassalité...
Pour le MJ : en enquêtant, les personnages découvrent que les trois vassaux en question ont épousé récemment trois superbes jeunes filles apparentées à des seigneurs « d'au-delà des mers ». Celles-ci droguent régulièrement leurs époux et sont en train de prendre, petit à petit, le contrôle des domaines. Il s'agit en fait de trois espionnes au service d'un baron qui désire affaiblir les fiefs afin de les conquérir plus facilement. Quand les aventuriers découvrent ce fait, ils rentrent au château de leur commanditaire, pour découvrir que celui-ci est également tombé amoureux...

Bienvenue à Clairval
Un beau soir, les aventuriers arrivent au château de Clairval...
Pour le MJ : nul doute que les personnalités (voir plus haut) de Clairval vont leur causer bien des tracas. Surtout après qu'Isabelle soit tombée amoureuse de l'un d'entre-eux...

Cyril Rayer
et Brigitte Brunella
illustrations : Roland Barthélémy



Les nostalgiques se rappellent sans doute de la classe de samouraï parue pour AD&D dans les premiers numéros de Casus Belli. Son auteur, François Marcela-Froideval, après avoir oeuvré en tant que fondateur et rédac'chef de notre revue, partit chez TSR où, avec Gary Gygax et David Cook, il concocta Oriental Adventures. Les démons que nous vous présentons ici n'avaient pu trouver place dans cette extension orientale d'AD&D. Nous vous les livrons maintenant.

LES ONIS

monstres orientaux

Les Onis sont une famille de démons proche des Haashiaas. Physiquement, ils possèdent certains traits physiques en commun : des cornes, des pieds à trois orteils, des mains à trois doigts, et deux ou trois yeux. Souvent d'assez grande taille, ils ne sont pas toujours très intelligents, mais n'en sont pas moins des monstres féroces et malveillants, disposant de grands pouvoirs. Ils possèdent certaines résistances et particularités propres aux démons, et sont tous capables de voler. Ils combattent habituellement avec des armes, bien que les plus primitifs d'entre-eux aiment cogner et mutiler avec leurs mains nues. Ils sont en outre redoutés pour leur penchant à l'égard des humaines, qu'ils kidnappent volontiers.

ONI NOIR

FREQUENCE : rare
NOMBRE RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -2
DEPLACEMENT : 7m/15m
DES DE VIE : 10 +10
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : 20 %
TYPE DE TRESOR : -
Nbre D'ATTAQUES : 3
DEGATS/ATTAQUE : selon type d'arme +12
ATTAQUE SPECIALE : voir plus bas
DEFENSE SPECIALE : touché par arme +2 au moins
RESISTANCE MAGIQUE : 60 %
INTELLIGENCE : élevée
ALIGNEMENT : mauvais chaotique
TAILLE : grande
CAPACITES PSY : aucune (immunisé à toute attaque de ce type)

Apparence. L'Oni noir est une créature de très grande taille (6 mètres), noire comme le jais. Il possède une grosse tête ornée de trois grandes cornes, ses trois yeux surplombent un grand nez et une large bouche garnie de nombreuses dents semblables à des défenses. Ce démon obèse est dépourvu de cou, ses bras et ses jambes sont massifs. L'Oni noir porte généralement des vêtements faits de peaux humaines provenant des pauvres créatures dont il prend plaisir à se repaître.

Mentalité. Cet Oni est très intelligent, et aussi méprisable qu'il soit possible de l'être. Il aime vivre dans des temples et des tombeaux saints après s'être débarrassé de leurs occupants, et tue tous ceux qui s'approchent de son repaire. Ce démon fait généralement appel à ses pouvoirs magiques avant de recourir à sa force physique. Il est également toujours prêt à donner sa parole, qu'il n'hésitera jamais à trahir...

Spécial. L'Oni noir possède une force équivalente à celle d'un géant de pierre. Il combat à l'aide d'un imposant tetsubo (infligeant 4-40 points de dégâts), ou avec d'énormes armes (multiplier les dommages des armes normales par trois pour obtenir les dégâts qu'elles infligent).

Il possède des pouvoirs équivalents aux sorts suivants : Ténèbres sur 3 mètres, Epouvante, Lecture de la Magie, Lecture des langages, Dissipation de la magie, Autométamorphose, Barrière de lames, Nuage incendiaire, Charme-personnes, Terrain hallucinatoire, Invisibilité, Symbole de souffrance, Tueur fantasmagorique. Il peut utiliser tous ces pouvoirs aussi souvent qu'il le désire, mais chacun ne peut être employé qu'une seule fois par tour. Ce démon adore collectionner des crânes qu'il utilise en guise de verre à boire et il est très fier de ses « tableaux de chasse ». Il témoigne également d'un penchant très marqué pour le saké. L'Oni noir est entouré d'Onis de rang inférieur, dont le nombre varie de 1 à 100. Il est souvent lié par de mauvais shukenjas en échange de ravissantes vierges qui viennent grossir son harem composé de trois à trente captives humaines.

ONI VERT

FREQUENCE : rare
NOMBRE RENCONTRE : 1-4
CLASSE D'ARMURE : -2
DEPLACEMENT : 8m/15m
DES DE VIE : 6 +6
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : 30 %
TYPE DE TRESOR : -
Nbre D'ATTAQUES : 3 (2 s'il utilise une arme)
DEGATS/ATTAQUE : 1-8/1-8/1-12 (ou selon type d'arme +4)
ATTAQUES SPECIALES : voir plus bas
DEFENSES SPECIALES : voir plus bas
RESISTANCE MAGIQUE : 30 %
INTELLIGENCE : moyenne
ALIGNEMENT : chaotique mauvais
TAILLE : moyenne
CAPACITES PSY : aucune

Apparence. L'Oni vert ressemble au rejeton d'un humain gras à trois yeux qui se serait accouplé avec une grenouille. Sa peau aux reflets huileux, lisse et très épaisse, a une couleur vert sombre. Il possède un visage bouffi planté d'un nez gras et volumineux. Ses trois yeux ont l'aspect d'émeraudes lumineuses de la plus belle eau, et sont dépourvus de pupilles (après sa mort, ses yeux se changent en pierres d'une valeur de 1000 P.O. chaque et sont réputés pour avoir des vertus magiques). La face d'un Oni vert est en permanence distordue par une horrible et démente parodie de sourire. Sur le dessus du crâne, il arbore deux petites cornes couleur du jade. Son torse sur-développé ressemble à celui d'un sumotori et repose sur deux jambes ridiculement petites. L'Oni vert possède une grande force et sa bouche garnie de crocs est capable d'infliger une morsure si puissante que dans 50 % des cas, elle produit les mêmes effets qu'une lame d'acuité (sharpness).

Mentalité. Ce monstre n'est pas très intelligent et sert habituellement d'exécutant à un

Oni plus important. Très friand de chair humaine, il n'hésite pas à parcourir de grandes distances pour s'en procurer. Il est cependant tellement stupide qu'il ne se métamorphose pas toujours correctement : il a donc 15 % de chances d'être reconnu comme étant autre chose que ce qu'il prétend être. Des humains astucieux peuvent parfois réussir à abuser cet espèce d'Oni qui est si malveillant qu'il ne peut résister à la tentation de commettre des exactions. Il vit habituellement dans des cavernes, en petits groupes entourés d'Onis inférieurs qui ripaillent et s'enivrent en permanence de saké.

Spécial. L'Oni vert ne peut être touché que par des armes +1 ou de qualité supérieure. Il aime se battre avec une hache ou un testsubo orné de barbelures (qui doublent ses dégâts). Mais ce qu'il apprécie par dessus tout, c'est frapper avec ses griffes et infliger sa terrible morsure. Sa salive en double les dégâts et transmet une sorte de « maladie pourrissante » (similaire au pouvoir de la Momie, p.77 du MM I) qui inflige un point de dégât par jour. L'Oni peut aussi utiliser des pouvoirs similaires aux sorts suivants : Autométamorphose, Obscurité sur 3 mètres, Peur, Nécroanimation, Télékinésie. Il a la réputation d'aimer la compagnie des goules, ce qui explique son surnom de « seigneur des goules ».

ONI BLANC

FREQUENCE : très rare
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -5
DEPLACEMENT : 16m/32m
DES DE VIE : 13 +13
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : 10 %
TYPE DE TRESOR : -
Nbre D'ATTAQUES : 1 ou selon le style (niveau = nombre de dés de vie)
DEGATS/ATTAQUE : selon le style
ATTAQUES SPECIALES : voir plus bas
DEFENSES SPECIALES : voir plus bas
RESISTANCE MAGIQUE : 100 % (comme s'il était de niveau 20)
INTELLIGENCE : génie
TAILLE : moyenne
CAPACITES PSY : aucune (immunisé à ce type d'attaque).

Apparence. L'Oni blanc a l'aspect d'un vieil homme doux et frêle qui sourit continuellement. Il est habillé avec recherche de vêtements en soie de première qualité comme ceux d'un homme de la haute société. Il arbore en général un très bel éventail d'ivoire.

Mentalité. L'apparence de cet Oni est des plus trompeuses, car ce démon est l'un des plus grands exécuteurs du monde infernal, un messager de la Mort dont il porte toujours la couleur. Il est en général envoyé vers des êtres qui — par un moyen ou un autre — ont réussi à accroître leur espérance de vie au-delà des limites habituelles de leur race. Toutefois, une fois sur Terre, cette créature a tendance à déborder du cadre initial de sa mission et à en faire plus qu'il ne lui a été demandé... L'Oni blanc ne peut pas rester en mission sur le plan matériel primaire plus d'une journée, mais c'est suffisant pour qu'il laisse derrière lui une montagne de victimes.

Lorsque l'Oni s'apprête à commettre une mauvaise action, ses yeux virent au rouge, ce qui peut permettre à un observateur averti de fuir à temps. En dépit de son apparence civilisée, ce démon est très malveillant et totalement corrompu ! Il n'éprouve jamais aucune pitié. Pourtant, il est parfois possible de passer un accord avec lui, mais à quel prix !



Spécial. L'Oni blanc ne peut être touché que par des armes non magiques. Il est invulnérable aux projectiles normaux et est auréolé en permanence par une Protection contre le Bien. Mais, s'il est « touché » par une arme, il perd définitivement un point de vie. Son éventail magique, quand il est lancé, attaque directement la créature dont le nom a été inscrit dessus en lettres de sang. Toute attaque réussie oblige la victime à réussir un jet de protection contre la magie, sous peine de mourir instantanément. Une fois lancé, l'éventail (qui s'ouvre en cercle une fois en l'air) revient automatiquement dans les mains de son lanceur qui ne peut le lancer qu'une fois tous les deux rounds. Une fois que la personne visée est morte, son nom s'efface de l'éventail. Il faut alors un tour au démon pour en inscrire un autre. L'éventail se désintègre s'il est touché ou utilisé par une créature mortelle.

Lorsqu'il ne combat pas avec un éventail, l'Oni blanc se bat à mains nues, selon les règles de l'art de l'Aiki Jutsu. Tout contact physique avec lui produit des effets comparables à ceux d'un Bâton de flétrissement (déterminez aléatoirement la partie touchée). De surcroît, cette créature possède des pouvoirs similaires aux sorts suivants : Ténèbres sur 3 mètres, Invisibilité, Persuasion, Autométamorphose (toujours en blanc), Force spectrale, Nécroanimation, Destruction, Téléportation, Charme-personnes et Amitié. Tous ces pouvoirs sont utilisables à volonté, mais au rythme d'un seul par round.

ONI POURPRE

FREQUENCE : très rare
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -10
DEPLACEMENT : 18m/32m
DES DE VIE : 12 +12
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : 90 %
TYPE DE TRESOR : -
Nbre D'ATTAQUES : 4
DEGATS/ATTAQUE : selon type d'arme +14
ATTAQUES SPECIALES : voir plus bas
DEFENSES SPECIA'ES : voir plus bas
RESISTANCE MAGIQUE : 80 %
INTELLIGENCE : élevée
ALIGNEMENT : mauvais chaotique
TAILLE : grande
CAPACITES PSY : aucune (immunisé à ce type d'attaque)

Apparence. D'aspect effrayant, l'Oni pourpre ressemble à un humanoïde gigantesque et massif. Les traits de son visage caricaturent ceux des humains. Son corps est puissant et il émane de ses deux yeux un rougeoiement diabolique qu'aucune métamorphose ne peut dissimuler. Il est généralement vêtu d'un kimono doré et d'un hakama noir. Il aime agiter un éventail de guerre aux dimensions imposantes.

Mentalité. L'Oni pourpre est l'un des plus dangereux représentants de son espèce, car son intelligence est très grande. Il ne vit qu'exceptionnellement sur le plan matériel primaire et on ne peut l'y faire venir que par des moyens magiques. En sa qualité de seigneur de guerre des Onis, il conduit d'immenses armées composées d'Onis inférieurs et de Nupperibos. Il exige d'être obéi instantanément et correctement, la mort étant la punition immédiate à tout manquement. Toutefois, il aime se battre et n'est vraiment heureux que sur les champs de batailles, que ce soit sur son plan ou sur Terre. Sa seule passion est de tout dévaster sur son passage.

Spécial. L'Oni pourpre possède une capacité vraiment particulière : quelle que soit sa forme, il peut s'entourer de une à dix images-miroirs de lui-même, qui se renouvellent à chaque round. De surcroît, il peut exécuter des déplacements par à-coups, de manière à se

confondre avec ses propres images, ce qui rend sa détection très difficile.
L'Oni pourpre ne peut être touché que par des armes +2 ou d'une qualité supérieure. Il peut « souffler » trois fois par jour un nuage de gaz de couleur pourpre, qui ronge les chairs en laissant d'horribles cicatrices. Ce souffle meurtrier inflige des dégâts équivalents à son nombre de points de vie (la moitié seulement si la victime réussit un jet de protection). Les dégâts causés par ce souffle ne peuvent être soignés que par guérison naturelle ou grâce à un sort de Régénération.
En combat, l'Oni pourpre utilise un éventail de guerre ou un tol-kendar. Sa force lui confère un bonus de +14 aux dégâts. Il possède la capacité de lancer les sorts suivants : Peur, Autométamorphose, Obscurité, Force spectrale, Poignée électrique, Invisibilité, Téléportation, Charme-personnes et Suggestion. Tous ces pouvoirs peuvent être utilisés à volonté, au rythme d'un par round.

ONI ECARLATE

FREQUENCE : rare
NOMBRE RENCONTRE : 1-2
CLASSE D'ARMURE : -8
DEPLACEMENT : 16m/32m
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : 60 %
Nbre D'ATTAQUES : 2 ou par niveau d'arme
DEGATS/ATTAQUE : 1-10/1-10 ou selon type d'arme
ATTAQUE SPECIALE : tourbillon
DEFENSE SPECIALE : voir plus bas
RESISTANCE MAGIQUE : 50 %
INTELLIGENCE : moyenne
ALIGNEMENT : mauvais chaotique
TAILLE : moyenne
CAPACITES PSY : aucune

Apparence. L'Oni écarlate aurait pratiquement apparence humaine... s'il n'avait une peau rouge, des pieds à trois orteils et des mains à trois doigts. Lorsqu'il est contrarié ou lorsqu'il est sur le point de se battre, sa gueule et ses yeux laissent couler des filets de sang bouillonnant, tandis que deux de ses dents se transforment en crocs. Ses cheveux noirs virent également au rouge, tandis que sa peau exsude du sang par tous les pores. Cette vision est à ce point horrifiante et répugnante, qu'il faut effectuer un jet de protection. L'Oni écarlate ne peut utiliser ses pouvoirs spéciaux que lorsque ce processus d'émission de sang est enclenché.

Mentalité. L'Oni écarlate adore se battre, c'est pourquoi il recherche fréquemment des kensais afin de les affronter. Il s'empare ensuite des armes des guerriers vaincus, qu'il collectionne avec passion. L'Oni essaye toujours de se comporter comme un être humain, et il combat conformément au code de l'honneur, tant qu'il ne craint pas d'avoir le dessous. Dans ce cas, il fait semblant d'être blessé et entame aussitôt le processus d'émission de sang, afin de recourir à ses pouvoirs. Il est impitoyable et ignore la compassion. Ce monstre se délecte à la vue du sang et fait tout pour verser celui de sa victime, car il s'en nourrit...

Spécial. L'Oni écarlate peut posséder jusqu'à douze niveaux de capacités d'un kensaï (7-12). En combat, il peut choisir de lutter en utilisant ses puissantes griffes ou ses compétences en maniement de l'épée. Il se bat alors avec deux épées et sa force lui confère un bonus de +5 par attaque. Il peut utiliser « l'attaque tournoyante » une fois tous les quatre rounds de combat. Il ne peut être touché que par des armes +1 au minimum. Il est capable de régénérer 1 point de vie par round.
Il contrôle totalement son processus d'émission de sang, et il peut ainsi feindre d'être blessé en cas de nécessité. A ce stade, il peut également cracher des jets de sang en direction des yeux de son adversaire. Un coup réussi aveugle alors l'adversaire en question pendant 1d4 rounds.
Le seul sortilège que ce démon peut utiliser sous sa forme normale est l'Autométamorphose. Sinon, il possède également les sorts suivants : Blessures majeures, Charme-personnes, Invisibilité, ESP, Symbole de souffrance, Télékinésie et Obscurité sur 3 mètres.
D'une manière générale, l'Oni écarlate n'est jamais invoqué par les sorciers mauvais, car sa soif de sang est si grande qu'il a 60 % de chances de briser le lien qui permettrait de le contrôler. Il aime vivre dans les palais des guerriers qu'il a vaincu, entouré de sa cour de serviteurs diaboliques..

ONI ROSE

FREQUENCE : rare
Nbre RENCONTRE : 1-6
CLASSE D'ARMURE : -3
DEPLACEMENT : 10m/18m
DES DE VIE : 6 à 15
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : 70 %
TYPE DE TRESOR : -
Nbre D'ATTAQUES : voir plus bas
DEGATS/ATTAQUE : selon l'arme +6
ATTAQUE SPECIALE : voir plus bas
DEFENSES SPECIALES : touché par arme +1
RESISTANCE MAGIQUE : 40 %
INTELLIGENCE : faible à moyenne
ALIGNEMENT : chaotique mauvais
TAILLE : moyenne
CAPACITES PSY : aucune

Apparence. L'Oni rose a l'aspect d'un humain gros et gras, d'ascendance ogre. Ses traits, quoiqu'un peu grossiers, sont nettement humains et bien qu'il affectionne les tenues de clerc, ce démon s'habille généralement comme une personne de moyenne extraction.

Mentalité. Cet Oni plutôt stupide voit souvent ses exactions se retourner contre lui, car elles peuvent être déjouées par une personne ou une créature astucieuse. Il adore manger et boire, choses qu'il place au-dessus de sa soif de carnage. Entouré d'une cour composée de petits Onis et d'humains corrompus, il vit dans des habitations spacieuses. Le fait d'avoir un tel Oni comme voisin est une malédiction, et les seigneurs réagissent en général vigoureusement, en envoyant une armée ou un groupe résolu afin de supprimer cette épouvantable source de désagréments...

Spécial. L'Onis rose aime employer des armes de samourais, car, dans son esprit, il s'assimile à ces guerriers et tentent d'imiter leur mode de vie. Il possède une force de 18/00. Il combat uniquement avec des armes magiques et est maître dans l'art d'utiliser au moins deux d'entre elles. Il porte des coups en fonction du nombre de ses dés de vie, comme si ces derniers correspondaient aux niveaux de combat des samourais. De plus, il possède des pouvoirs correspondants aux sorts suivants : Obscurité sur trois mètres, Changement d'apparence, Blessures mineures, Télékinésie et Injonction.

ONI JAUNE

FREQUENCE : très rare
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -7
DEPLACEMENT : 20m/32m
DES DE VIE : 6 +6
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : 10 %
TYPE DE TRESOR : -
Nbre D'ATTAQUES : voir plus bas
DEGATS/ATTAQUE : selon l'arme
ATTAQUES SPECIALES : voir plus bas
DEFENSES SPECIALES : voir plus bas
RESISTANCE MAGIQUE : 60 %
INTELLIGENCE : très intelligent
ALIGNEMENT : mauvais chaotique
TAILLE : moyenne
CAPACITES PSY : 300/300 toutes attaques et toutes défenses.

Apparence. L'Oni jaune ressemble à un petit homme sec au teint bistre et à l'aspect morne, vêtu comme un fermier ou un pêcheur. Il marche d'un pas hésitant, à moitié recroquevillé sur un morceau de bois qu'il utilise comme bâton de marche. Ses ongles sont noirs et ses cheveux, gluants et d'aspect repoussant, retombent sur deux yeux torves et chassieux. Sa voix est un grommellement bas et peu intelligible.

Mentalité. Cet Oni très intelligent est redoutablement méchant et rusé. La détresse morale lui procure d'avantage de plaisir que la souffrance physique, car il se nourrit des ondes émises par les êtres en détresse. Il n'attaque jamais physiquement, sauf si on l'agresse. Au lieu de cela, il utilise des pouvoirs qui plonge ses victimes dans des situations stressantes, afin de se repaître de leur désespoir.

Spécial. L'Oni jaune ne peut être touché que par des armes +1. Bien qu'apparemment lent et maladroit, il peut se déplacer à une vitesse incroyable et combat comme un yamabushi. Il possède des pouvoirs correspondants aux sorts suivants : Tueur fantasmagorique, Force fantasmagorique, Symbole de souffrance, Téléportation, Dissipation de la magie, Confusion, Maladresse, Malédiction, Ténèbres, Ventriloquie, Effacement et Paralysie. Tous ces pouvoirs sont utilisables à volonté, à la cadence d'un seul par round. En plus, ce démon possède une capacité ESP permanente, qui lui permet de se repaître de ses victimes.

texte
François Marcela-Froideval
traduction
Denis Beck
illustration
Didier Guiserix

Jusqu'où iront-ils dans le chaos ? Cette jolie horreur repousse les limites... Le Démon majeur de Nurgle se compose d'éléments divers, permettant des combinaisons multiples. (Citadel)

MÉTALLIQUES



Inspiré d'un PNJ, warlock dans Rolemaster, ce magicien est à redouter malgré son allure de bouffon (Armageddon).



Unité lourde à lui tout seul, voici un ogre de Warhammer 40.000 (Citadel).



Les deux nouvelles séries de Prince August : en haut, une assemblée elfique ; en bas, les très orientales Far Harad.



COLLECTION

Citadel/Agmat

Les nouveautés se succèdent et ne se ressemblent pas. L'ancêtre d'Albion nous réserve toujours des surprises. Jetez donc un oeil sur la série RT 505, *Officiers de la garde impériale*. Ces figurines ont des bras en PLASTIQUE ! Maman ! A qui peut-on se fier ? Alertez les autorités ! Prévenez le Pape ! Que fait Krazucki ? Non, mais c'est vrai quoi : aujourd'hui les bras... et demain tout sera en caramel mou ! Citadel avait lancé les bases en plastique et proposait déjà toute une gamme de figurines en résidu de pétrole. Comme les modèles étaient sympas et pas chers, nous n'avons rien trouvé à y redire. Mais il ne faut pas mélanger les serpillières et les mouchoirs en dentelle ! Les RT 505 sont également équipées d'armes en plastique, ce qui en fait des objets de collection un peu fragiles pour fréquenter sans danger les tables où règnent les parties les plus débridées. Bon, restons honnêtes : ces figurines sont quand même de bonne facture... pour des mutantes !

Après ce petit « coup de gueule », revenons maintenant à nos moutons plombés de bon aloi. Parmi les nouveautés de notre maman anglaise, nous avons tout particulièrement craqué pour le superbissime *Sergent Ogryn* (RT 508), un ogre de l'espace qui décoiffera tous les déglingués du Marteau de Guerre, version 40000. Et puis si vous cherchez un démon bien laid, bien répugnant et bien méchant, sautez à pieds joints avec vos croquenots cloutés sur la référence RC 3301 *Démon majeur de Nurgle*. Un seul mot pour qualifier ce chef-d'oeuvre démoniaque : beuaah !

Au chapitre des « horreurs de toute beauté », les figurines de robots pour *Adeptus Titanicus*, le dernier jeu de plateau de Games Workshop, s'annoncent des plus intéressantes. Nous en reparlerons.

Armageddon

Les petits Français qui montent ne s'en laissent pas conter par les aïeux d'outre-Manche. Délaissant momentanément la SF, Armageddon nous livre cette fois-ci sept nouveautés dans un registre « classique/médiéval » : un magicien ventru à la pose dynamique (SC 6), un assassin armé d'un glaive (SC 7), une amazone casquée et prête au combat (SC 8), des hommes d'armes/arbalétriers/officiers (SC 9/10/11) et encore un autre assassin (SC 12). Même si ces modèles ne sont pas aussi originaux que les dernières productions d'Armageddon, ils proposent des alternatives intéressantes aux productions anglo-saxonnes.

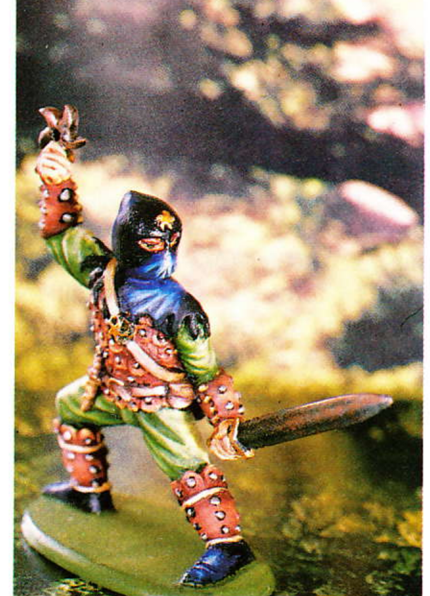
Prince August

Alléluia ! La série Mithril du petit prince mérite sa place au Panthéon des Merveilles Figurinistiques ! Nous avons vu débarquer dix nouvelles références sur nos tables de peinture et elles ne nous ont pas déçues.

Pour commencer, voici toute une smala de hobbits — dont un monté sur un poney —, soit dix modèles qui valent leur pesant de plomb. Et puis ce Tom Bombadil ! Et ce gardien des portes de Bree !

Sans parler d'un fa-bu-leux Gandalf. Ce personnage a déjà été superbement représenté par d'autres maisons (Citadel, entre autres), mais cette figurine Mithril mérite le titre de « must ». Fans de JRTM et du Seigneur des Anneaux, vous êtes prévenus : si vous n'avez

Les figurines Armageddon et Prince August sont peintes par leurs éditeurs respectifs.



Assassin et amazone de Armageddon, sortant comme le magicien de la série Seigneurs du Chaos.



pas déjà écrabouillé votre cochon de porcelaine pour vous offrir ce modèle, vous n'êtes plus dignes de lire notre prose illuminée...
Flash de dernière minute. Et pan : deux nouvelles séries ! La première, poétiquement intitulée « Le palais souterrain du Roi des Elfes », propose déjà une dizaine de références qui vont du très « elriquien » (opinion personnelle et éminemment discutable) Roi Thranduil sur son trône (M63) à un Elfe sylvain traqueur de bonne facture (M72), en passant par un Legolas (M65) très sympa (« ...pour un elfe ! » dixit Bassot). La seconde série a un nom plus ésotérique : Far Harad (à prononcer en aspirant le « H », comme si votre vie en dépendait !). Ce coup-ci, il s'agit de neuf modèles arabisants dans le plus pur style Mille et Une Nuits. Une bonne initiative, puisque cet univers n'avait jusqu'à présent pas été gâté par les fabriquants de plomberies miniaturisées.

Les autres

Nous avons eu peu de nouvelles de Grenadier et de Ral Partha, mais nos espions nous ont laissé entendre que de grands projets étaient en cours pour les mois à venir. A suivre...

TECHNIQUE

Intérieurs SF pour héros en 25mm

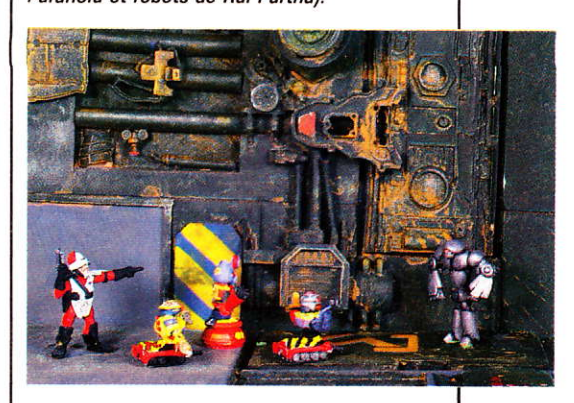
Tout le monde a essayé au moins une fois de faire un diorama « médiéval » mais qui a déjà tenté l'aventure du décor futuriste ? Pourtant, l'univers de la science-fiction est d'une exceptionnelle richesse. Réaliser un environnement futuriste, c'est se mettre dans la peau des décorateurs d'*Alien* ou de *la Guerre des Etoiles*. Plutôt que d'essayer de reproduire un passé mythique, il faut alors imaginer l'avenir. Ca, c'est de la création...
La SF offre toutes sortes de sujets de décors : astronefs, salles de contrôle, villes sous globe. Pour être crédibles, ceux-ci doivent toujours être extrêmement bien structurés et respecter parfaitement l'échelle des figurines.
Vos dioramas « vivront » réellement, s'ils possèdent un véritable relief, que vous pourrez rendre en surajoutant des éléments à votre décor de base : plaques de blindages, consoles d'ordinateur, tuyauterie, etc. Ces éléments eux-mêmes gagneront beaucoup à être enjolivés par des détails que vous graverez à leur surface (grilles, évents, écrans, graffiti...). Pour réaliser ce travail de sculpture, servez-vous d'ustensiles coupants et pointus (ex : cutter) et d'une lime à grain fin pour éliminer les reliefs parasites.
Inventer un décor futuriste ne signifie pas faire n'importe quoi. Inspirez-vous autant que possible de dessins, de photos et autres documents techniques. Une porte de haut-fourneau peut vous inspirer un sas imposant, la salle de contrôle d'une usine a souvent un air de famille avec les postes de pilotage des grands vaisseaux popularisés par le space opera, l'intérieur confiné d'un sous-marin n'est pas sans rappeler l'univers d'une station spatiale militaire.
N'oubliez pas non plus, qu'un décor futuriste doit avoir une certaine « unité ». Un même élément (tuyau, écrans, etc.) répété plusieurs fois dans un diorama, lui donnera un aspect « construction standard » du meilleur effet.

Construction futuriste

Comme d'habitude, sachez être méthodiques.
Phase I : découpez votre socle (bois, contreplaqué) et les murs (polystyrène, Kadapack, « carton plume », plastique). Montez les parois sur le socle, en veillant à bien tout coller. Bouchez les interstices disgracieux avec du mastic (ex : milliput).
Phase II : ajoutez des éléments au décor de base : tuyaux (pailles en plastique, morceaux de plastique divers), réservoirs/générateurs (tubes de comprimés), plaques de blindage (ex : Profile), etc. Vous pouvez utiliser toutes sortes de matériaux de récupération (pièces électroniques, morceaux de fil de fer, pièces de maquettes, etc.) pour créer des objets de votre cru.
Phase III : gravez des détails (boutons, écrans, etc.) partout où le besoin s'en fait sentir.



Bouts de maquettes et bouchons de plastique : le décor de SF est un savant cocktail de détritus et d'humour. Tout est dans la finition. (Figurines Paranoïa et robots de Ral Partha).



Phase IV : appliquez une sous-couche, puis peignez votre chef-d'oeuvre. N'oubliez pas que depuis Alien, la SF n'est plus forcément synonyme d'équipements rutilants. Alors, n'hésitez pas à « patiner » vos dioramas, à salir vos sols pour donner l'impression que des générations de techniciens du futur l'ont arpenté. Enfin, sachez que des lettres-transfert (ex : Letraset) peuvent vous permettre de réaliser des inscriptions en tous genres, et puis si vous êtes déjà un mordu de maquettisme, rien ne vous interdit de « détourner » quelques décalcomanies inutilisés.

Où trouver le matériel

Les matériaux nécessaires pour des décors futuristes ne sont pas toujours très bon marché...
Papeterie : carton fort, bristol, Kadapack, carton plume, Letraset.
Boutique de maquettisme : Plasticarte, Profile (marques recommandées : Evergreen, Tamya).

Textes de mauvaise foi
Freddy « V » Bassot et Maniak
Barbouillages infâmes
Freddy VI
Photographies
Yoëlle



L'art asiatique de la guerre

L'Asie s'éveille! Le dire n'a plus rien d'un «scoop», mais il est bon de se le remémorer car le processus s'accélère dangereusement. La Chine s'ouvre au capitalisme et négocie discrètement avec les plus hautes autorités bouddhistes thibétaines dans un but encore bien mystérieux. Les succès économiques des «Quatre Dragons» (Hong Kong, Singapour, Taïwan, Corée du Sud) inquiètent beaucoup de monde. Les récentes funérailles de Hiro Hito ont consacré la nouvelle volonté japonaise d'effacer l'humiliation de la défaite de 1945 et de hisser la puissance politique, diplomatique et... militaire du pays à la hauteur de sa puissance économique. On en frémit. Il y a deux ans le budget des «Forces d'auto-défense japonaises» a dépassé symboliquement la limite de 1% du Produit National Brut fixé par la constitution imposée par les vainqueurs en la personne de Mac Arthur. Ces mêmes funérailles ont également marqué un retour en force des vieilles traditions impériales, rompant quasiment avec la séparation de l'Etat d'avec le culte shintô, pourtant inscrite dans la Constitution. De plus en plus d'experts affirment que le Pacifique va devenir le nouveau centre du monde, comparable à la Méditerranée antique. L'Inde est une des plus grandes puissances mondiales, et ce à plus d'un titre: politique, diplomatique, démographique, scientifique, technologique, spatial, nucléaire, militaire. Elle considère déjà l'océan qui porte son nom comme «mare nostrum» et intervient militairement au Sri-Lanka et aux Maldives. L'Indonésie se renforce au point d'inquiéter l'Australie qui la craint désormais plus que toute autre nation. Il n'est pas jusqu'à la République populaire de Mongolie, pourtant un des alliés les plus dociles de l'URSS, qui voit depuis quelques années le vieux nationalisme mongol revenir en force: Genghis Khan y est considéré comme un «Héros du Peuple», et les livres d'histoire scolaires présentent les grandes invasions du XIIIe siècle comme une des périodes majeures d'avancée du progrès humain!

Il est donc plus que temps de se plonger dans la découverte de «l'autre moitié du monde», ne serait-ce que pour savoir à quelle sauce nous allons être mangés... Or, les jeux de simulation sont — je le répète — le plus formidable instrument pédagogique jamais inventé. Nous vous présentons donc dans ce dossier un premier échantillon des principaux jeux ayant l'Asie pour cadre. J'entends déjà certains pousser des hauts cris: «Et la guerre du Pacifique? Et la guerre de Corée?». Patience! Ce sujet était trop vaste pour tenir en un seul dossier. Dans une deuxième partie, nous nous pencherons plus en détail sur ces deux importants conflits; nous parlerons donc, par exemple, de Korean War et de Pacific War de VG, pour n'en citer que deux. En attendant, pénétrez avec nous sur la terre des samouraï, des Seigneurs de la Guerre chinois, des terribles cavaliers mongols ou des partisans Vietcongs. Découvrez des civilisations si éloignées des nôtres mais chaque jour plus omniprésentes. Or, qui dit civilisation dit culture, et qui dit culture dit AUSSI art de la guerre. Celui qui est pratiqué en Asie depuis des millénaires est loin d'être homogène mais il est celui qui fascine et passionne le plus les chercheurs et les militaires du monde entier. Les Asiatiques semblent en effet être les seuls authentiques «stratèges» (contrairement aux Occidentaux qui sont certainement plus «tacticiens»), car ils avaient compris dès la plus haute antiquité que la stratégie, loin d'être une science ou un art, est tout simplement un mode de pensée et d'action unique et global. Relisez donc Sun Tsu, jouez au Gô ou pratiquez le Kendo, vous comprendrez alors mieux le sens de mes paroles. La façon «asiatique» de penser la guerre est à l'origine de presque toutes les stratégies contemporaines. Tout le monde doit maintenant s'y coller, même les banquiers du film «Wall Street»!

Laurent Henninger

Le Japon médiéval est un sujet peu exploité par les jeux stratégiques. L'initiative de Milton Bradley qui vient de commercialiser « Shogun » est donc remarquable, d'autant plus qu'il s'agit d'un jeu de stratégie s'adressant au grand public.



SHOGUN

Le Japon médiéval, celui des samouraïs, des clans et des seigneurs provinciaux, n'évoque pas une période de paix et de sérénité. A cette époque le Japon est un équilibre entre l'extrême violence et l'extrême quiétude. Son histoire tourmentée est aujourd'hui le thème d'un nouveau jeu, mais n'en constitue que le prétexte, loin s'en faut. Avant d'aborder la description du jeu lui-même, brossons un rapide tableau du Japon de cette époque.
Au XVIe siècle (1500-1600), le Japon était toujours en proie aux luttes féodales incessantes que se livraient les nobles seigneurs (daimyos) pour des hégémonies aussi éphémères que peu étendues. Vers le milieu du siècle cependant, un guerrier un peu plus fort et doué de vues politiques plus larges que les autres, Oda Nobunaga, entreprit la réunification du Japon. Systématiquement, il s'appliqua à régenter l'île centrale de Honshu par la force. Soutenu par l'empereur, il renversa le shôgun en titre et se proclama *kampaku* (dictateur). Il fut assisté dans sa lutte par le jeune Tokugawa Ieyasu et son principal subordonné, le général Toyotomi Hideyoshi, un roturier. A la mort de Nobunaga lors de la révolte d'un vassal, ce fut Hideyoshi qui lui succéda et, secondé par Ieyasu, poursuivit son oeuvre. Ils conçurent un plan grandiose pour conquérir la Corée et la Chine, mais échouèrent du fait d'une résistance coréenne d'une vigueur surprenante (pour des Japonais), notamment en mer, soutenue par une puissante armée chinoise. Deux ans après la mort de Hideyoshi survenue en 1598, ses vassaux les plus influents tentèrent une régence conjointe. Elle dégénéra vite en une lutte pour la suprématie entre Ieyasu et les forces combinées des clans Ishida, Uesugi, Mori, Ukita, Konishi et Shimazu, pour ne citer que les principaux.
C'est à cette époque que ce situe notre jeu, qui déborde en fait un peu sur le XVIIe siècle. La société était encore structurée sur le mode féodal. Chaque daimyo ou seigneur régional régnant en maître absolu sur ses terres. Il disposait d'une armée composée d'ashigarus (lisez : piétaille) équipés de lances (naginata ou yari) ou d'arquebuses à mèche, et de samouraïs, guerriers nobles disposant d'une petite suite et régis par un code d'honneur très strict (et meurtrier). A la mort de son seigneur, un samouraï devenait *ronin* c'est à dire errant. Egalement représenté dans le jeu, un ninja. Les ninjas appartenaient à une tribu descendant des Aïnous, comme les autres Japonais, mais vivant selon des coutumes très différentes. Leurs services étaient achetés très chers car s' étaient des spécialistes de l'assassinat et n'avaient aucun scrupule. Ils étaient maîtres en arts martiaux mais également dans l'utilisation des illusions et des artifices à poudre. On raconte que les jeunes ninjas apprenaient à disjoindre les os de leur corps pour passer entre des barreaux, c'est dire la redoutable efficacité que leurs contemporains leur prêtaient. Un ninja pris ne le restait jamais longtemps, il se suicidait vite et bien afin que personne ne puisse lui extorquer ses secrets. Naturellement, le ninja du jeu n'est qu'une pâle image de ce que fût laréalité. Les services secrets japonais auraient d'ailleurs récupéré nombre de leurs techniques...
Le contexte historique mis à part, vous allez retrouver des ingrédients « japonais », mais la fidélité du jeu s'arrêtera là. Chaque joueur est un clan disposant de trois grands vassaux et... banzaï.

Présentation du jeu

Le moins que l'on puisse dire c'est que l'acheteur en a pour son argent. La boîte est volumineuse, le matériel nombreux et varié (voir fiche technique). Naturellement, comme toujours avec Milton Bradley, il faudra prendre le temps de dégrapper les figurines, fournies en cinq couleurs de bonne tenue, appliquer des autocollants sur les bannières distinguant les différentes armées, et découper les plateaux individuels de gestion moulés dans un bloc de polystyrène. Tout cela est très facile. Je vous conseille toutefois de prévoir des sacs en plastique (genre « clic sac » à fermeture mobile) pour le stockage des figurines réalisées dans un plastique assez fragile.

Séquence et structure du jeu

Shogun met en présence cinq daimyos qui tentent de contrôler 35 des 68 provinces du Japon, condition nécessaire pour gagner la partie. Chaque tour de jeu est divisé en 9 phases :

a) Répartition des kokus. Chaque joueur répartit en secret ses ressources (les pièces de monnaie ou kokus) entre cinq « postes budgétaires » (voir ci-après).

b) Tirage de l'ordre de jeu. Pour déterminer l'ordre pour la phase de Guerre, cinq sabres de plastique marqués d'une à cinq étoiles (pas très visibles d'ailleurs) sont tirés façon courte paille. Si un joueur affecte des kokus au poste « prise de sabre », il choisit, avant tous les autres, celui qui lui convient.

c) Construction. Les joueurs ayant affecté des kokus à l'achat de châteaux les placent à raison d'un par province au maximum.

d) Recrutement de troupes. Les joueurs ayant affecté des kokus au poste « levées » disposent de nouvelles figurines. Ils peuvent les répartir entre leurs armées ou/et leurs provinces.

e) Location de ronins. Les joueurs ayant affecté des kokus à la location de mercenaires peuvent se les procurer et les utiliser, pour la durée du tour seulement, comme des troupes régulières (avec quelques différences).

f) Location du ninja. Les joueurs procèdent à des enchères dans la limite des kokus qu'ils ont affecté au poste « ninja ». Il n'y a qu'un ninja et ses services peuvent se révéler dangereux même pour l'utilisateur...

g) Guerre. Chaque joueur dans l'ordre du tirage des sabres, effectue ses opérations de

guerre (mouvement, combat, occupation des provinces évacuées). Les « armées » bougent en début et en fin de phase, les « forces provinciales » en fin de phase seulement.
h) Retrait des ronins.
i) Collecte des kokus. Chacun touche un nombre de kokus égal au tiers des provinces qu'il contrôle. Ces revenus doivent tous être utilisés lors de la phase suivante de répartition. Comme les kokus ne peuvent donc pas être conservés d'un tour à l'autre, vous comprendrez aisément le rapport entre les provinces et les kokus et la nécessité vitale de maintenir ses conquêtes à un certain niveau.

Mouvements et combats

On distingue deux types de forces. D'une part les « armées », au nombre de trois par joueur, commandées chacune par un daimyo ; d'autre part les « forces provinciales », qui occupent une province sans faire partie d'une « armée » et limitées à cinq figurines par province.



a) Le mouvement : les forces provinciales peuvent entrer dans une province adjacente, amie ou inoccupée, seulement après les combats. Les armées par contre se déplacent d'une à quatre provinces selon l'expérience de leurs daimyos, celle-ci grandissant avec le nombre de leurs combats victorieux.
b) Le combat : chaque joueur dispose de trois armées dont les figurines sont ordonnées sur trois groupes correspondants de quinze cases (imprimées sur la carte d'armée). Chaque armée comprend un daimyo et quatre samouraïs et/ou archers, plus dix arquebusiers et/ou ashigarus (effectifs maximum obtenus progressivement par achat de troupes). Chaque type de figurine est affecté d'un chiffre critique. Au cours d'une bataille, chaque joueur lance pour chacune des figurines de son armée un dé à douze faces. En obtenant un score inférieur ou égal au chiffre critique de la figurine en question il cause une perte à l'adversaire. Une bataille peut durer jusqu'à élimination d'un des joueurs ou lassitude de l'attaquant. Si les forces provinciales ne peuvent, individuellement livrer qu'une bataille par tour, les armées elles, peuvent en livrer autant que leur daimyo a de points d'expérience (de 1 à 4).

Aperçu pratique

Shogun est un jeu dont les règles et le système sont très simples, mais qui cache de nombreuses subtilités qui permettent de spectaculaires retournements de situation. Je vous livre donc quelques conseils pratiques.
Vous ne disposez que de trois armées et il ne peut y en avoir qu'une par province. Il en résulte que votre liberté de manœuvre est très restreinte tant que vos daimyos n'ont pas acquis une expérience d'au moins deux. D'où l'intérêt d'attaquer aussitôt que possible et aussi souvent que vous le pouvez toutes les garnisons faibles : victoires faciles et rentables puisque le daimyo gagne un niveau d'expérience pour chaque tour au cours duquel il gagne au moins une bataille.
Une armée disposant d'une expérience de trois devient redoutable : elle peut se déplacer de trois provinces en mouvement avant combats, livrer trois batailles entre ou à l'issue de son mouvement, dans ce dernier cas par exemple dans trois provinces adjacentes à celle où elle s'est arrêtée. Mais elle peut encore se déplacer en « avance après combats » de trois provinces amies ou vacantes. Avec une telle armée, vous pouvez manœuvrer par les lignes intérieures et être présent partout. Toutefois, les combats sont sanglants (comme il se doit au Japon). Livrer bataille à une autre armée représente, à égalité d'effectifs, un risque important. Il peut être limité si vous engagez une armée renforcée en archers et arquebusiers contre un adversaire qui n'aura pas pris une telle précaution. En effet, les batailles se résolvent en deux étapes successives : 1) les tirs (archers et arquebusiers), 2) la mêlée (toutes les autres figurines). Or, les pertes, si elles ne sont retirées simultanément qu'après les jets de dés des deux joueurs, le sont séparément pour chacune des deux étapes. Ce qui veut dire que :
1) Archers et arquebusiers tirent en premier et causent des pertes qui sont soustraites avant la mêlée.
2) Une armée sans tireur ne peut pas causer de pertes à l'adversaire lors de la première étape, il lui faut attendre la mêlée.
3) Les pertes peuvent être prélevées dans n'importe quelle catégorie de figurines.
Si bien que dans les combats vous avez constamment un problème de choix : en cas de pertes, devez-vous les prendre parmi les soldats les moins coûteux mais nécessaires en mêlée (les ashigarus) ou au contraire les prendre parmi les coûteux mais inutiles en mêlée (les archers) ? Souvent, la solution intermédiaire consistera à supprimer d'abord des arquebusiers... tant qu'il y en aura. Ce petit problème de gestion des pertes n'a l'air de rien mais plonge parfois certains joueurs dans des eaux plutôt troubles. A noter que le daimyo ne peut être compté comme perte que lorsqu'il est l'unique survivant de son armée.
La perte d'un daimyo est relativement gênante, car cela signifie une armée définitivement perdue. En outre, un joueur est éliminé si d'aventure il perd ses trois daimyos. D'aucuns s'accordent à penser que dès qu'un joueur perd l'une de ses armées, la partie est perdue pour lui. Je ne suis pas de cet avis. Il est certes gravement handicapé mais même avec une seule armée, il demeure un adversaire dangereux. Par exemple, au cours d'une partie, l'un d'entre-nous ne conserva qu'une armée. Il décida de la maintenir constamment à effectifs maximum et réussit à renforcer à cinq figurines toutes ses garnisons. Sa position et son jeu ont posé bien des problèmes. Mais avec quelques alliances opportunes, il demeurait très fort.
Car la diplomatie n'est pas interdite. Les accords doivent rester simples et il ne faut pas prendre Shogun pour un jeu d'alliance. Toutefois, se ménager la tranquillité sur une frontière le temps de régler son compte à un adversaire menaçant est une bonne politique. Vous aurez intérêt à dresser les uns contre les autres ceux de vos adversaires qui auront la malchance d'avoir des provinces imbriquées : ils devront se battre sur tous les fronts à la fois, et plus cela durera, mieux ce sera (vous n'aurez d'ailleurs pas à les forcer beaucoup). Ceci à condition que vous choisissiez de fixer vos bases dans les îles Shikoku ou KyuShu. Mais si vous sécurisez bien vos frontières, sachez qu'il ne faut pas vous y laisser enfermer : vous auriez du mal à en sortir, les débarquements étant toujours des opérations dangereuses, le défenseur disposant d'une salve gratuite préalable au début de la bataille.
Quoiqu'il en soit, aucune stratégie ne garantit la victoire. Tout est toujours à double tranchant et les retournements de situation fréquents.

Shogun, le Risk des wargameurs ?

Dans l'ensemble, Shogun n'est pas une simulation. C'est néanmoins un vrai jeu de stratégie. Par les provinces et le principe de résolution des combats (pièce contre pièce) il se rapproche de Risk, qui nous a tous amenés au jeu. Mais par l'introduction de la gestion des ressources, la composition des armées, l'expérience des daimyos et la présence des fortifications, il va plus loin. Les mécanismes sont simplistes, et c'est normal. Mais tout est là, tout ce qui peut être important dans un jeu qui se veut déjà plus proche des simulations.
MB commercialise vraiment un bon jeu. Franchement, si vous voulez initier des personnes qui ne connaissent rien au wargame, si vous voulez vous amuser entre vétérans de la simulation, prenez Shogun. Chapeau MB. Continuez.

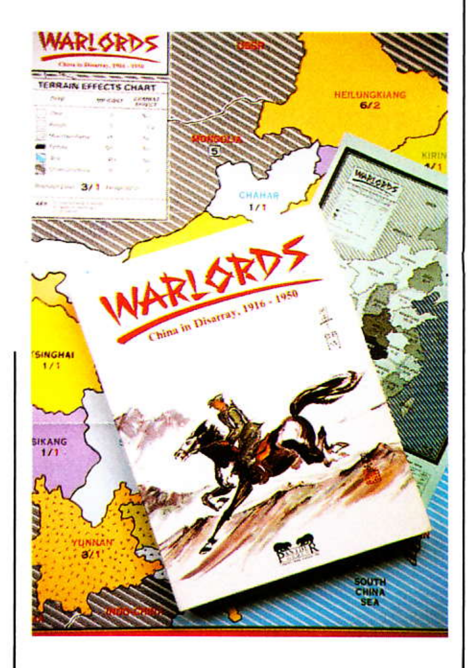
Jean-Baptiste Dreyfus

FICHE TECHNIQUE

Editeur : Milton Bradley
Sujet : stratégie dans le Japon médiéval
Règles : en anglais
But du jeu : Contrôler 35 provinces sur 68
Matériel : 1 plateau de jeu à 3 volets, 5 écrans de références, 5 cartes d'armées, 5 creusets de rangement, 1 casier général, 5 x 72 figurines 25 mm, 10 châteaux, 5 bases de forteresses, 30 kokus, 26 ronins, 1 ninja, 5 sabres, 5 porte-sabres, 72 cartes de provinces, 12 marqueurs de bataille, 6 dés à 12 faces.
Prix indicatif : 310 F.

Warlords

Si le « Lotus Bleu » est votre Tintin préféré, si vous vous êtes pris à rêver avec « Corto Maltese en Sibérie », si vous avez adoré « Le Dernier Empereur » de Bertolucci, et si vous avez frémi à la lecture des deux fresques grandioses d'André Malraux que sont « Les Conquérants » et « La Condition humaine » ; bref, si l'histoire tragique de la Chine vous fascine, alors Warlords est sûrement le jeu d'alliance et de diplomatie que vous recherchiez...



Plantons le décor

En 1911, la vieille dynastie mandchoue s'effondre et la Chine devient une république, dirigée par Sun Yat Sen et son parti, le Kuo Min Tang. Pourtant l'Etat chinois, même transformé en république, reste une coquille vide, et l'unification du pays mettra encore trente neuf ans à s'accomplir... En effet, tout au long de cette période vont se succéder et s'accumuler les fléaux de toutes sortes. Les impérialistes étrangers tout d'abord, charognards s'acharnant à détruire et corrompre une civilisation plurimillénaire ; parmi ces envahisseurs, les Japonais tiennent une place de choix. Déjà présents dans le nord de la Chine, en Mandchourie, depuis le début des années 30, ils vont s'attaquer dès 1937 au reste du pays (soit quatre ans avant le début du conflit généralisé dans la région, ne l'oublions pas !). Leur cruauté et leur politique d'extermination quasi-systématique sont aujourd'hui presque oubliées en Occident, et pourtant nombre d'historiens pensent qu'elles furent sans doute pires que celles des Nazis... Les Chinois, eux, n'ont toujours pas oublié... Présents dès le milieu du XIXe siècle les impérialistes occidentaux (Grande-Bretagne, France, et USA principalement) étaient plus partisans de méthodes « douces » telles que la corruption, la généralisation sur une échelle industrielle des bienfaits démocratiques de la drogue, de la prostitution et du jeu, mais surtout du soutien à toutes les forces centripètes et authentiquement CHAOTIQUES des « Seigneurs de la Guerre ». Ces derniers étaient bien souvent des gouverneurs de province ou des généraux devenus d'authentiques despotes locaux possédant leurs propres armées et leur propre administration (?), et qui accéléraient le processus de décomposition de leur pays. Ils tiraient leurs ressources financières et économiques des pots de vin ou des matériels que leur distribuait généreusement l'Etranger au gré des nécessités stratégiques, mais aussi du racket méthodique auquel ils soumettaient les populations des territoires sous leur contrôle. Bref, tout ce joli petit monde de gangsters institutionnels prospérait sur les dépouilles de l'Empire du Milieu. Deux forces politiques (et militaires !) tentèrent de s'opposer à tout cela : le Kuo Min Tang et un nouveau venu, d'abord bien faible, le Parti Communiste Chinois... Durant la Seconde Guerre Mondiale, ces deux factions oublièrent leurs haines et s'allièrent, réussissant peu ou prou à chasser les Japonais et à éliminer les derniers Seigneurs de la Guerre. En 1945, leur lutte reprit de plus belle et les communistes n'eurent aucun mal à faire basculer les masses paysannes de leur côté en se posant en champions du nationalisme, de la modernité et de la justice car le Kuo Min Tang n'avait pas su se montrer assez fort ou intelligent pour cela. En effet, il avait refusé de combattre les impérialismes occidentaux et leur cortège de pourriture (l'expression « d'enfer du jeu » — et du reste — n'était alors pas un vain mot et ne s'appliquait pas qu'à la ville de Macao...). En 1949, Mao Tse Toung pénétrait dans Pékin et la République Populaire de Chine était proclamée. Une autre aventure commençait, pleine d'espoirs mais aussi de terribles désillusions !

Le pouvoir est au bout du fusil

Tel est le cadre historique servant de toile de fond à Warlords, le jeu de diplomatie et d'alliance de l'éditeur australien Panther Games. Les forces en présence varient selon la formule choisie : la campagne (apparaissent les Japonais, le Kuo Min Tang, les communistes et les quatre principaux Seigneurs de la guerre), les scénarios (seules certaines d'entre-elles apparaissent). De plus, certaines provinces sont tenues par des Seigneurs mineurs qui ne sont représentés par aucun joueur et se contentent de se défendre lorsqu'ils sont attaqués.

Tous peuvent recevoir des points d'aide étrangère, à l'exception des Japonais (ce qui était prévisible), et des communistes. Ce dernier point mérite d'être noté car, contrairement à ce que l'on aurait pu croire, le PCC ne reçut jamais aucune aide de Moscou, l'URSS ayant préféré soutenir le Kuo Min Tang ! Mao Tse Toung dut se battre seul pendant plus de vingt ans et ne compter que sur ses propres forces pour s'emparer du pouvoir. Jusqu'au dernier moment, Staline essaya par (presque) tous les moyens d'empêcher les communistes chinois de vaincre. La Chine devint ainsi communiste CONTRE la volonté des Soviétiques ! A titre d'anecdote, rappelons que Tchang Kaï Chek, le dirigeant du Kuo Min Tang, fut nommé Président d'Honneur de l'Internationale Communiste quelques semaines avant de faire massacrer tous les communistes de Canton dans des circonstances atroces : un grand nombre d'entre-eux furent précipités vivants dans les chaudières des locomotives, plusieurs milliers furent décapités au sabre. Méfiez-vous de vos amis...

En revanche, le joueur communiste est le seul à pouvoir créer des armées de guérilla parallèlement à ses armées régulières. Cela représente un avantage majeur car de telles forces cohabitent dans les provinces avec celles des autres joueurs et bénéficient d'une table de combats spécifique qui les rend assez difficiles à éliminer ; elles peuvent se disperser pour réapparaître plus tard lorsqu'elles perdent une bataille, et elles disposent en priorité des ressources des provinces sur lesquelles elles se trouvent ! Bref, elles sont une véritable gangrène qui se développe dans toutes les directions et grève considérablement les stratégies adverses. A ce sujet, il me semble bon de conseiller aux joueurs la lecture du passionnant *Go et Mao*, de Scott A. Boorman, paru aux éditions du Seuil. Le sous-titre de l'ouvrage dit tout : « Pour une interprétation de la stratégie maoïste en termes de jeu de Go ». En effet, Mao était un fervent adepte de ce jeu et en recommandait la pratique à ses cadres politiques et à ses officiers, et il me semble bel et bien que le joueur communiste doit utiliser ses forces, et plus particulièrement ses armées de guérilla, en pensant toute sa stratégie à l'aide de tels principes.

Il faut compter sur ses propres forces

Le système diplomatique adopté par les créateurs du jeu recèle une idée particulièrement intéressante. Ainsi les joueurs peuvent-ils conclure deux types d'accords : les alliances formelles et les alliances informelles. Les premières ne peuvent être conclues qu'entre deux joueurs et on ne peut être membre que d'une seule alliance formelle à la fois. En la rompant, on perd de précieux points politiques qui servent à déterminer l'initiative. A l'inverse, déclarer une telle alliance rapporte des points et l'on peut cumuler les phases de jeu des deux joueurs en une seule. L'union fait la force... Les alliances informelles correspondent à tous les autres accords plus ou moins secrets allant du droit de passage à la corruption pure et simple ; rien ne vient les limiter, ni dans un sens, ni dans l'autre. Cette règle est la bienvenue dans l'univers des jeux d'alliances et de diplomatie où, trop souvent, les joueurs trahissent et opèrent des retournements spectaculaires de façon totalement chaotique, désordonnée, si ce n'est même hystérique ! Quoique l'on puisse en penser, la réalité n'est pas aussi simpliste et, en politique comme en stratégie, passer un accord avec quelqu'un ne se fait pas à la légère, le trahir non plus ; cela est lourd de significations et d'implications !
Enfin, attention à la gestion de vos ressources ! Elles ne sont pas illimitées et vous empêcheront de créer inconsidérément des armées que vous ne pourrez maintenir en état de combattre, de trop faire grossir ces armées, et de maintenir des forces puissantes dans des territoires pauvres, même si ces territoires ont une importance stratégique capitale pour vous. Les contraintes économiques conditionnent tout le jeu. Bien des stratégies superbes se sont effondrées parce que leurs auteurs n'en avaient pas tenu compte.

L'impérialisme est un tigre de papier

Le jeu comprend trois scénarios et une campagne. Le premier scénario couvre la période 1916-1925, juste après la chute de la dynastie mandchoue. Seuls sont présents les quatre principaux Seigneurs de la Guerre (Wu, Feng, Sun et Chang) et quelques seigneurs mineurs. C'est un parfait scénario d'initiation. Vient ensuite le scénario qui s'étend de 1926 à 1935. Les Seigneurs de la Guerre sont toujours présents, mais deux nouvelles forces politiques font leur apparition : le PCC et le Kuo Min Tang. La campagne mise à part, ce scénario est très certainement le plus intéressant du point de vue diplomatique. Le scénario de la période 1937-1950 est lui, en revanche, beaucoup moins intéressant de ce dernier point de vue. Les quatre principaux Seigneurs de la Guerre ont été éliminés (seuls quelques seigneurs mineurs restent en piste) et l'on voit s'affronter en un conflit triangulaire titanesque le KMT, le PCC et les Japonais. Ici, presque plus de négociations (les alliances formelles sont proscrites, mais cela ne vous dispense tout de même pas de « discuter »...) ; c'est plutôt la « grosse bagarre » entre d'immenses armées. Au moins y apprend-on parfaitement les subtilités des règles de combat, de logistique et de production. Le vrai plaisir arrive avec le scénario de campagne (1926-1950) : tout le monde est présent (sept joueurs) et toutes les règles optionnelles sont utilisées ; prévoyez un petit week-end ou une grosse journée !
Il convient de reconnaître que Warlords est loin d'être une bonne simulation historique car tout cela manque singulièrement de finesse pour représenter fidèlement la complexité stratégique, mais surtout politique, de la période considérée. Dans la majorité des cas, les affrontements s'y déroulaient en effet de façon beaucoup moins directe et selon des procédures toutes en subtilités orientales (cette analyse devient bien entendu caduque si l'on se place du point de vue des populations...). Mais le système de jeu reste excellent et très fluide, nous avons bel et bien là affaire à un jeu de diplomatie de grande qualité. Et puis, que diable, le thème est original et passionnant ! Un ami, « rôliste » convaincu et assez peu porté sur l'histoire contemporaine, m'a même avoué être maintenant très tenté de lire des ouvrages sur le sujet. Un seul véritable point noir à la décharge de ce jeu : son prix (250 F au moins). L'Australie est loin et le portefeuille en fait la douloureuse expérience.

Laurent Henninger

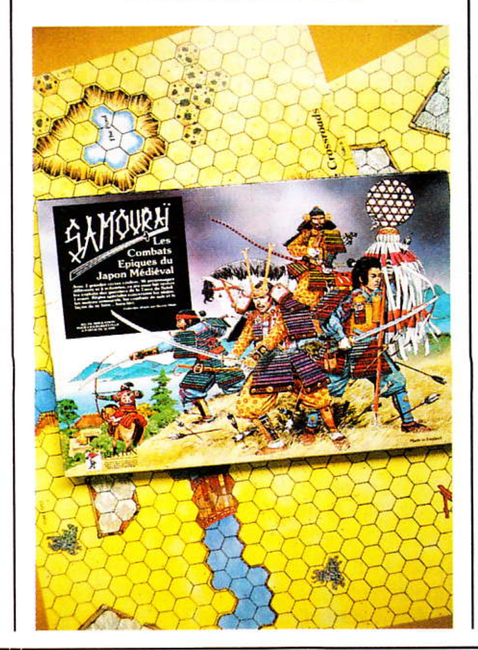
FICHE TECHNIQUE

Editeur : Panther Games (Australie)
Prix : 250 à 300 F
Contenu de la boite : 1 carte un peu trop étriquée, environ 20 superbes pions représentant des armées de force variable car on les « remplit » (presque) à sa guise en leur attribuant des points de force, 1 livret de 16 pages de règles et scénarios, des cartes d'aide de jeu.
Echelle : mouvement par zones
1 année comprend 1 tour « général » (phase de négociations, détermination des famines et révoltes, phase de production et de logistique), et trois tours d'opérations.
Complexité : faible à moyenne
Temps de jeu : 4 à 6 heures pour un scénario (au nombre de 3) ; 12 à 16 heures pour la campagne.
Nombre de joueurs : de 3 à 7.

SAMOURAI

le système Cry Havoc, version orientale

Toute le monde connait le système « Cry Havoc / Siège / Croisades », mais beaucoup oublient l'existence du quatrième volet de la série :
Samouraï, qui vous plonge dans la réalité des combats médiévaux au Japon du XIIe siècle. C'est un wargame tactique (les pions représentent des individus et non pas des groupes d'hommes) alliant l'esthétisme et le bon sens. Il nous arrive dans une grande boîte illustrée par une poignée de héros nippons formant un ultime carré. A l'intérieur, première constatation : il n'y a pas de casier de rangement. Mais en revanche, il existe deux cartes, des pions et trois livrets (historique, règles, scénarios).
Les cartes sont superbes, en carton plastifié souple. Elles représentent l'une le village du Dragon Blanc et l'autre un temple près duquel coule un petit ruisseau. La réalisation graphique est réussie, on y voit des habitations, un pont, des cerisiers en fleur, des rizières, le tout pour agrémenter le terrain dont chaque hexagone vaut deux mètres dans la réalité. Les cartes sont plaisantes, mais ce n'est rien en comparaison des pions qui représentent les guerriers personnalisés par leur nom, leur uniforme, leurs armes ainsi que par tous les stades par lesquels ils peuvent se trouver lors d'un combat (assommés, blessés, morts et vivants). Le jeu met en œuvre des samouraï à pied, à cheval, des ashigaru, des ronin, des moines bouddhistes, des paysans et des ninja. Tout cela est géré par des règles identiques à celles de Cry Havoc. Elles se distinguent par contre par quelques originalités. En effet, vous pouvez assassiner le seigneur du clan voisin en envoyant vos ninja préférés, vous pouvez dévier les flèches avec les moines bouddhistes comme le fait David Carradine dans un feuilleton bien connu (Kung Fu pour les distraits) et même surprendre le Daimyo Minsakado en petite tenue, la nuit à la lueur d'une lanterne.
Les scénarios quant à eux, proposent des situations variées qui vous permettront de donner libre cours à vos talents de tacticien.
Si vous aimez le système Cry Havoc, si vous voulez le découvrir, si vous aimez l'exotisme, jouez donc à Samouraï.



Philippe Laymet

Wargame édité en français par Rexton. Il s'agit de la version traduite et « corrigée » du jeu anglais « Samuraï Blades » de High Standarts.

Tokyo Express

Il y a quelques numéros, Casus avait passé en revue divers wargames « solo ». Parmi eux, nul jeu naval. Victory Games vient de combler ce vide avec un jeu re-mar-qua-ble (je pèse mes syllabes).



Les passagers pour Guadalcanal, en voiture

« Tokyo Express », c'était le nom donné par les Américains aux petits groupes de bâtiments japonais qui s'en venaient toutes les quelques nuits ravitailler leurs troupes à Guadalcanal ou expédier des obus sur Henderson Field. Et ce pendant cinq mois, d'août à décembre 1942. Ces actions provoquèrent plusieurs batailles navales de surface (sans compter deux affrontements aéro-navals majeurs), qui virent les Japonais faire bien des misères aux Américains grâce à la qualité de leurs vigies de nuit et surtout aux performances de leurs féroces torpilles *Long Lances*. Finalement, les Américains s'en sortirent, grâce à leur radar, à leur domination aérienne dans la journée, à la ténacité de leurs Marines, et à leur puissance industrielle qui leur permettait de remplacer les bateaux détruits pratiquement au fur et à mesure.

88 pages de matière grise

L'art du wargame solo est très délicat. Le système de jeu doit faire se comporter intelligemment les unités qu'il gère, sans recourir à des artifices trahissant la fidélité de la simulation. L'équipe de VG, menée par Jon Southard, a très bien réussi son coup, poussant même l'élégance jusqu'à nous offrir un solo qui soit aussi parfaitement jouable à deux.

Les règles sont un peu épaisses et peuvent intimider : 88 pages. Mais d'abord, 24 suffisent pour se lancer dans le jeu de base. Et une fois confronté aux Japonais zigzagant sous vos obus, vous voudrez passer au jeu standard, où le brouillard de la guerre vous enveloppe de toutes parts.

Fort heureusement, ce brouillard n'est pas de mise dans les règles, qui fourmillent d'exemples copieusement illustrés — ce qui facilite bien la tâche de l'amiral novice. Et il y a une dizaine de fiches d'aide au jeu (recto-verso s'il vous plait), qui suffiraient largement à publier toutes les règles d'un jeu moyen.

Je vous vois venir : vous allez me demander de parler du système de jeu. Très bonne question, je vous remercie de me l'avoir posée mais nom d'un chien, comment résumer en quelques lignes des dizaines de pages de matière grise ? Bon, j'essaye (soupir).

Les hasards de la guerre

Les mouvements des navires sont simultanés, puisqu'ils se font hex. par hex. Deux fois par tour (en général, tous les trois hex. de mouvement), la flotte japonaise reçoit de nouveaux ordres, grâce à un jet de dé et en fonction de la position relative des deux adversaires. Tout cela se passe beaucoup plus simplement qu'on ne pourrait le croire. Chaque tour est divisé en six segments et les combats peuvent survenir dans l'un quelconque de ces segments, de façon aléatoire.

Il est vrai qu'il y a beaucoup de jets de dés et de tirage au sort de marqueurs, dans ce jeu. Mais la guerre sur mer, la nuit en 1942, se jouait souvent sur des coups de chance. Et comment mieux simuler le hasard qu'avec un dé, ou avec des cartes ?

Des cartes, des fiches plutôt, c'est la solution choisie par VG pour les tirs d'artillerie. Génial ! Simplicité, rapidité, réalisme : tout y est, l'essayer c'est l'adopter (et j'ai testé un bon nombre de jeux navals !). Les torpilles sont gérées d'une façon différente, mais n'en sont pas moins efficaces. Si vous ne tremblez pas dans vos chaussettes en lançant le dé qui va déterminer si les douze *Long Lances* qui visent votre croiseur amiral vont le couler tout de suite ou en laisser un petit bout aux copains, c'est que vous trichez, là !

Quant aux dégâts et à leurs conséquences, eux aussi sont rendus avec un maximum de simplicité et de réalisme. Chaque bâtiment possède une résistance exprimée par des cases que l'on coche sur une feuille ad hoc (cela a un petit côté JdR), et ses capacités varient au fur et à mesure.

A deux, on a moins peur

De nombreuses pages sont consacrées à régler la répartition des tirs japonais et en général à préciser le comportement des bâtiments nippons dans toutes les circonstances. Cela fait que, curieusement, le jeu à deux est plus simple que le jeu en solo ! Et bizarrement, il paraît aussi moins effrayant : on a moins peur d'un Nippon en chair et en os que de son fantôme en papier !

Car on a peur, par moments ! *Chill* et *Cthulhu* peuvent bien s'aligner, j'ai compris pourquoi les amiraux américains avaient rejeté la possibilité d'un combat de nuit en 1944, lors de la bataille des Mariannes, alors qu'ils semblaient jouir d'une solide supériorité.

Un exemple : j'ai deux croiseurs lourds, deux légers, trois destroyers ; pour l'instant j'ai une victoire marginale car j'ai eu la chance de tirer le premier sur trois destroyers et un croiseur léger japonais — et de mettre mes obus au but ! L'ennemi rentre chez lui avec un gros croiseur lourd et trois destroyers (meilleurs que les miens). Vais-je lui chercher noise pour améliorer mon score ? En sachant que si ses vigies réagissent avant mes opérateurs radar, la marge de la victoire risque fort de basculer. Eh bien, j'ai craqué. Mais avant de me traiter de trouillard, essayez Tokyo Expres...

Frank Stora

FICHE TECHNIQUE

« Tokyo Express » est un jeu en anglais de Victory Games sur les combats navals de surface à la fin de 1942 autour de Guadalcanal.
Nombre de joueurs : un ou deux.
Durée d'une partie : selon les scénarios (variables à l'infini), elle peut aller d'une heure à cinq ou six.
Complexité : élevée en raison du grand nombre de facteurs à considérer à chaque instant.
Carte : élégante, mais en papier.
Pions : bien jolies silhouettes très finement dessinées, une foule de marqueurs accompagne les quelques dizaines de navires.
Défauts : la règle n'indique pas clairement que les tirs américains réglés par radar doivent être toujours considérés comme à courte portée (sans cela, pourquoi s'être fatigué à inventer ce truc !).
Un gros regret : que les concepteurs n'aient pas l'air de vouloir généraliser le système à d'autres théâtres d'opérations.
En un mot : un must absolu pour les amateurs de wargame naval.

La tactique opérationnelle dans « Vietnam » :

les notions de base

Vietnam de Victory Games est sans doute l'un des meilleurs wargames jamais créés et son succès, aux USA comme en France, est là pour l'attester. Il faut dire que le thème a de quoi en interpeller plus d'un « quelque part ». Et puis son système constitue en lui-même une petite révolution. Son concepteur a fait un gros travail de recherche en simulation et le résultat mérite le respect. Seulement voilà, il serait terriblement casse-cou de s'y lancer l'esprit naïvement rempli de schémas issus des wargames classiques. Vous risqueriez de vite déchanter et de garder un goût amer dans la bouche. Lisez et relisez donc attentivement l'article de Bruno Butaud, cela vous évitera peut-être de trop stupides déconvenues. Il serait vraiment dommage que vous vous mettiez à détester ce chef-d'œuvre du fait d'un malentendu.

Le wargame est avant tout une simulation « expérimentale » au sens propre du terme. Dans un cadre spatio-temporel déterminé (la carte et l'époque), il s'agit de récréer une situation donnée (la guerre de...) et d'en observer la dynamique, afin de démontrer la validité d'une hypothèse. L'expérience repose donc sur deux éléments déterminants : l'hypothèse et les modalités de l'expérience. Le wargameur est en quelque sorte un chercheur en Histoire, disposant d'un laboratoire où il peut recréer les conflits. Mais plus encore que le savoir historique pur, la compréhension de l'expérience elle-même est primordiale. C'est à dire, d'une part l'hypothèse (les données du problème et l'objet de la recherche), et d'autre part les modalités de l'expérience (le système de jeu, les différentes stratégies explorables).

L'objet de cet article n'est donc pas d'ajouter un nouvel élément de polémique au sujet de la Guerre du Vietnam, mais de fournir aux joueurs une base de réflexion pour une appréhension adéquate de l'expérience/wargame « Vietnam ».

1) L'hypothèse

Le conflit vietnamien est sans aucun doute l'un des plus complexes que l'humanité ait connu (hormis celui du Liban). Quatorze ans après la chute de Saïgon, bien des implications n'en sont pas encore comprises.

La perception occidentale de la Guerre du Vietnam est celle d'une opposition (très armée !), des Etats-Unis et du Vietnam. Cette vision a totalement conditionné les actions des Etats-Unis, qui s'engagèrent dans la voie d'un conflit non déclaré avec la République Démocratique du Nord-Vietnam. Les Américains ont mené une guerre militaire et économique, qu'ils n'ont pas perdu, alors que les communistes vietnamiens menaient une guerre politique qu'ils ont gagné ! « Vietnam » nous replace exactement dans ce cadre. C'est pourquoi la marge de manœuvre par rapport à l'Histoire y est assez restreinte. C'est précisément ce qui est intéressant, puisqu'ainsi chaque joueur aura la possibilité d'évaluer lui-même les différents choix historiques.

Ainsi la philosophie sous-jacente de « Vietnam » impose non seulement un minimum de connaissances historiques, mais surtout une excellente appréhension de ce que l'on est en train de simuler. Il est évidemment hors de question d'aborder « Vietnam » avec une grille d'analyse de la Seconde Guerre Mondiale, ou de tout autre conflit conventionnel.

« Vietnam » est l'affrontement de deux logiques différentes.

Avant d'envisager toute action, il est absolument essentiel de comprendre la logique de chacun des deux opposants (puisque nous sommes dans le cadre d'une hypothèse, où le conflit se réduit à deux acteurs).

1.1) La logique marxiste du Giai Phong Ouan : « Quyêt Thang »[1]

La pensée marxiste au Sud-Est asiatique est éminemment dialectique (logique de l'action et stratégie des contradictions, cf. Marx, Hegel.

La guerre du Vietnam est avant tout une révolution. C'est à dire le renversement de l'ordre social existant et la mise en place d'un nouveau pouvoir. Plus précisément, il s'agit d'étendre la révolution marxiste au Sud-Vietnam.

En aucun cas, il n'est question de soulèvement populaire spontané. L'objectif final du FNL doit être clair : détruire les fondements de la société sud-vietnamienne.

Un examen approfondi des conditions de victoire (dans les scénarios), fait apparaître un aspect déterminant de la pensée des marxistes vietnamiens : la structure militaire n'est pas seulement subordonnée à l'appareil politique, elle y est en fait totalement intégrée. Toute action militaire est avant tout une action politique.

Ainsi, l'importance des zones urbaines et agricoles n'est pas liée à une valeur militaire intrinsèque. Mais la présence physique des membres du FNL (que ce soient les sections politiques, les régiments ou les bataillons), permet la mise en œuvre d'un arsenal d'armes politiques destinées à déstabiliser le tissu social sud-vietnamien. Il n'entre pas dans le cadre de cet article de décrire les différentes techniques que les Américains nomment « Political Warfare ». Mais là réside toute la différence avec une vision militaire classique. L'objectif prioritaire n'est pas la destruction de l'U.S. Army, ou la conquête de territoire, mais d'assurer une présence physique, même temporaire dans les zones à forte densité de population.

En fait la présence américaine n'est pas un obstacle en soi, elle sert au contraire de catalyseur à la prise de conscience marxiste ; elle joue le rôle du clown blanc pour les communistes vietnamiens. Elle justifie l'état de guerre, le recours à la violence. L'élément étranger n'est plus le communisme (d'origine occidentale), mais bien le Corps Expéditionnaire U.S.. Il n'y a dès lors plus « acte terroriste », mais « acte de résistance nationale ».

Le joueur FNL doit envisager les opérations sous un angle dialectique.

Il est vital pour lui, d'exacerber les contradictions de son adversaire.

La logique des contradictions

Les troupes U.S. bénéficient d'une puissance écrasante, mais leur utilisation est totalement inhibée par le taux de pertes (qui doit rester le plus faible possible), d'où surenchère des moyens (qui confine au gaspillage) pour minimiser les risques. De même, si la province n'a pas été déclarée « Free Fire Zone », les soutiens d'artillerie et l'aviation tactique voient leur efficacité réduite de moitié. Par ailleurs, les

troupes U.S., ont simultanément une mission offensive (destruction des unités FNL), et une mission défensive (dénier le libre accès aux zones urbaines).

L'alternative

En s'appuyant sur les antagonismes internes de l'adversaire, le FNL impose sa propre logique aux Américains et les enferme dans leurs contradictions, lesquelles se manifestent sous la forme d'alternatives à deux termes, généralement aussi négatifs l'un que l'autre.
Si une « Free Fire Zone » est déclarée, le FNL gagne 2 points de victoire ; dans le cas contraire, l'efficience des unités U.S. est très sérieusement diminuée. Si le joueur U.S. économise ses forces, il risque non seulement de voir sa cible s'échapper (par un mouvement d'alerte), mais encore de prendre inutilement des pertes. A l'inverse, s'il mobilise trop de troupes, il réduit sa capacité d'intervenir dans des opérations ultérieures, laissant ainsi l'initiative au FNL.

1.2) La logique américaine

Elle est essentiellement classique, enfermée dans un cadre purement militaire de destruction physique de l'ennemi. Il s'agit de la logique classique des wargameurs occidentaux :
— optimisation des moyens, en vue d'obtenir la puissance de destruction maximale (soutien aérien, naval, etc.) ;
— mobilité maximale, capacité d'intervention en tout point du territoire ;
— logique de l'initiative militaire ;
— importante notion de « territoire » (la notion de front est ici totalement inapplicable), puisqu'il s'agit de « nettoyer » une zone des éléments communistes ;
— minimiser les pertes, c'est-à-dire éviter à tout prix une guerre d'attrition.
Objectif : élimination physique de l'adversaire et « pacification » des territoires en évitant une guerre d'attrition.

2) Les modalités

Aussi déroutant soit-il, le système de jeu de « Vietnam » n'est pas la difficulté centrale. Bien plus difficile est d'en cerner la logique interne. Mais malheureusement, aucune note des concepteurs ne vient éclairer le wargameur. Et les premières parties sont souvent très douloureuses, car ce conflit ne correspond en rien aux situations militaires classiques auxquelles les wargameurs sont habituellement confrontés.
L'utilisation des moyens mis à la disposition de chaque joueur doit être faite dans le cadre de la logique fondamentale de chaque camp. En fait, agir ainsi revient à optimiser ses ressources, car le système lui-même a été élaboré en fonction de ces logiques. Ce qui suit n'est pas une liste exhaustive des possibilités offertes, mais seulement une illustration des deux pensées.

2.1) Les moyens FNL

Régiments NVA. Ces troupes sont les plus puissantes dont dispose le joueur FNL. Leur rôle essentiellement conventionnel se présente sous un double aspect :
— inhiber les manœuvres de l'adversaire, par la seule menace de leur utilisation potentielle ;
— force de frappe classique, lorsqu'une tactique indirecte n'est pas possible.
Ils sont loin d'être invulnérables, mais leur « consommation » peut s'avérer rentable dans une guerre d'attrition, (1/4 de point de victoire pour chaque point de remplacement NVA utilisé, contre 1 pour les Américains). Ils entrent aussi dans une alternative : soit le joueur U.S. les considère comme une menace sérieuse, soit il les ignore.
En leur accordant crédit, et donc s'il tente de les détruire, il rentre dans une guerre d'attrition, sinon il « gèle » des troupes qui pourraient se révéler utiles ailleurs. Dans le cas inverse, il laisse à la disposition de son adversaire un outil particulièrement puissant.

Section politique. Ce ne sont pas des leurres puisqu'elles comptent dans les conditions de victoire. Là encore on distingue deux grandes utilisations possibles :
— en déception, « consommer » la section pour obliger le joueur U.S. à mobiliser ses unités ;
— dans des opérations à hauts risques, lorsque la puissance militaire doit être conservée intacte.

Bataillon VC. Ces unités très faibles constituent le corps de la puissance armée VC. Le problème majeur est leur distribution aléatoire.

Régiments VC. L'élite du Viet-Cong. Ils sont l'élément de surprise, et doivent devenir la hantise des Américains. Soit ces derniers n'en tiennent pas compte, et certaines de leurs opérations *Search & Destroy*[2] risquent de se transformer en fiasco, soit ils en tiennent compte, et gaspillent ainsi leur énorme potentiel.

2.2) Les moyens U.S.

L'ARVN[3]. Ces unités sont peu fiables car souvent inactives. Leur rôle est double :
— absorber des pertes dans les opérations *Search & Destroy* ou *Clear & Secure*[4] au détriment d'une alerte supérieure des forces VC. Par ailleurs leur faible potentiel de poursuite est un sévère handicap ;
— servir de garnisons dans les principales villes.

FWA[5] . Ces unités ont les mêmes capacités que les unités U.S., excepté leur capacité de poursuite. Elles sont très bien adaptées aux opérations Security ou Clear & Secure.

Les Brigades U.S. Il s'agit de la cheville ouvrière des forces U.S.. Leur principal avantage réside dans la très grande adaptabilité et flexibilité aux missions (choix des déploiements).

2.3) Les opérations

Le tour opérationnel de « Vietnam » s'articule autour du concept de l'opération. Cependant, et quoique certaines soient accessibles aux deux joueurs, elles n'ont pas la même signification.

Search & Destroy

U.S. : il s'agit là clairement de l'opération la plus appropriée aux objectifs U.S. de destruction. Les troupes aéromobiles constituent un élément de choix pour l'exécution de ces manœuvres. Le second déploiement offre un excellent compromis entre les impératifs inhérents à une mission dont l'objectif est une unité VC (disposant d'un mouvement d'alerte).
FNL : ceci n'entre dans la logique de combat que dans le cadre des actions suivantes :
— harcèlement contre des unités isolées et faibles (attrition, épuiser les réserves U.S., etc.) ;
— lorsqu'une « offensive » est déclarée (1 point de victoire pour chaque combat).

Clear & Secure. En aucun cas il ne faut négliger cette manœuvre, car elle permet au joueur U.S. d'établir des cordons de protection autour des zones nettoyées, et de ralentir considérablement les infiltrations VC.

Strategic Movement. Pour le FNL, c'est le principal outil de l'infiltration. Il permet d'empêcher la constitution d'un front. Cette opération permet d'entretenir une fluidité constante et de remettre en cause les acquis américains.

Synthèse

Pour le joueur NLF
— Maintenir et entretenir la fluidité et la confusion.
— Entretenir le doute sur les objectifs.
— Priver l'adversaire de marge de manœuvre avec une stratégie indirecte de l'alternative.

Pour le joueur U.S.
— Sortir des alternatives.
— Pousser l'adversaire dans une logique d'affrontements conventionnels.
— Dénier leur mobilité aux bataillons VC.
— Créer un « front ».
Plus que dans tout autre wargame, la psychologie de l'adversaire doit être un paramètre parfaitement intégré dans l'action elle-même. En effet, il s'agit de l'affrontement de deux logiques différentes, qui induisent une perception de la situation (c'est-à-dire de la carte), radicalement différente pour les deux côtés. Se servir de la logique de l'autre pour lui cacher ses véritables desseins, constitue le secret de la stratégie opérationnelle dans « Vietnam ».
L'échec américain est-il dû à une inadéquation de leur logique au problème vietnamien ?
A vous de répondre !

Bruno Butaud

(1) Giai Phong Ouan : Front de Libération National, FNL. « Quyêt Thang = déterminé à vaincre ».
(2) Search & Destroy : littéralement « chercher & détruire ».
(3) ARVN : Armée de la République du Vietnam (troupes sud-vietnamiennes, alliées aux Américains).
(4) Clear and Secure : littéralement : « nettoyer et pacifier ».
(5) FWA : Free World Allies, littéralement « alliés du monde libre » (Australiens, Néo-Zélandais, Philippins, Thaïlandais, Sud-Coréens).

FICHE TECHNIQUE — VIETNAM

Editeur : Victory Games (certaines boutiques proposent une traduction)
Prix : environ 220 F.
Matériel :
780 pions
2 grandes cartes très belles représentant tout le Sud Vietnam
1 livret de règles et scénarios de 48 pages
Echelle : division/régiment/bataillon
1 hex. = 10 km
2 tours par saison
11 scénarios d'opérations dont la plupart peuvent se jouer en une soirée.
2 scénarios de campagne : l'un couvre la totalité du conflit (1965-1975), l'autre commence en 1968 après l'offensive du Têt.
Le jeu est d'une assez grande complexité et se prête mal au jeu en solitaire.



un « monster game » génial mais réservé à ceux qui ont vraiment le temps.

La campagne de « Vietnam »

« Vietnam » ne prend toute sa véritable dimension — et devient alors l'une des meilleures simulations de ces dernières années — dès qu'on en a fini avec les scénarios et que l'on s'attaque à la campagne. Cela nécessite cependant un sérieux investissement, en temps d'apprentissage (plus de dix pages supplémentaires de règles) comme en temps de jeu (dix ans à raison de huit tours par an, soit quatre vingt tours, ce qui dépasse, et de beaucoup, les cent heures annoncées au dos de la boite). Mais le résultat est proprement splendide.

Alors que les scénarios vous proposaient de recréer certaines opérations du conflit, c'est ici toute la guerre, du début de l'intervention américaine en 1965 à la chute de Saïgon en 1975, qu'il vous est donné de recréer. Or, une simulation réaliste de ce conflit à une telle échelle nécessite des règles qui dépassent le simple niveau militaire. Il vous faudra ainsi maîtriser les mécanismes économiques de création et d'envoi de renfort (américains, sud ou nord vietnamiens, viet-congs), déjouer, si vous êtes américain, les coups d'état fomentés par les généraux du Sud, planifier les bombardements stratégiques sur le Nord ou la piste Ho Chi Minh ; ou bien alors, si vous jouez le Nord Vietnam, optimiser l'acheminement et l'infiltration de vos renforts. Il vous faudra surtout, et là est la clé de la victoire, contrôler la population civile du pays qui est le véritable enjeu de la guerre.

Ces nouveautés par rapport aux scénarios ne modifient cependant pas le mécanisme général des tours de jeu : toutes ces opérations sont en effet rassemblées dans une phase dite « stratégique » qui a lieu une fois par saison (soit une fois tous les deux tours et quatre fois par an). Cette inflation de règles transforme pourtant le jeu du tout au tout : fini les petits scénarios qui vous proposaient des batailles avec quelques pions, il faut à présent vous démener avec un nombre considérable de forces, d'ennemis et d'objectifs. Malheur à celui qui se contenterait de « pousser du pion » sans avoir de stratégie ! Il risque fort de perdre toute vision d'ensemble et de se noyer véritablement dans cet enfer vert...

Quand le moral va, tout va

Le mécanisme fondamental sur lequel est basé le jeu est relativement simple : le joueur américain dispose au début de la partie de cinq cent vingt points de moral, lesquels représentent de façon abstraite le niveau maximum d'intervention que l'opinion publique est en mesure d'accepter. Grâce à ces points, le joueur va pouvoir augmenter son niveau d'intervention, soit en envoyant des divisions américaines sur place (une division complète — quinze pions — coûte dix points), soit en entretenant l'armée du Sud Vietnam, soit encore en achetant des points de remplacement ou du matériel lourd (avions, hélicos, artillerie, etc.). Le joueur peut dépenser autant de points d'intervention qu'il dispose de points de moral, mais ces derniers ont une fâcheuse tendance à diminuer (Jane Fonda et Bob Dylan sont passés par là...). Or, comble de l'horreur, ce même moral diminue bien sûr du fait des défaites sur le terrain de l'armée américaine et d'autres considérations politiques et morales (invasion du Cambodge, bombardement stratégique du Nord), mais aussi du niveau même d'intervention de cette armée ! On l'aura compris, le problème est insoluble : quel que soit le cours du jeu les points de moral vont fondre peu à peu jusqu'à atteindre une valeur inférieure aux points d'intervention (ce qui obligera le joueur U.S. à retirer certaines de ses troupes), puis à devenir si faibles que l'armée américaine devra partir, laissant son allié sud vietnamien se débrouiller tout seul. Le joueur américain doit donc choisir entre envoyer un nombre considérable de troupes pour gagner sur le terrain, quitte à devoir repartir plus tôt, ou intervenir avec de faibles moyens donc moins efficacement mais plus longtemps.

Le joueur communiste (appelons-le comme cela pour simplifier) n'a pas les mêmes problèmes. S'il doit obéir aux mêmes mécanismes, il dispose d'un avantage déterminant : ses points de moral ne peuvent qu'augmenter, et cela proportionnellement à l'intervention américaine. On constate ainsi que les concepteurs du jeu ont choisi comme présupposé historique que les Américains auraient tôt ou tard perdu cette guerre. Plus le temps avancera, plus les Américains se rapprocheront du moment de leur retrait, alors que leurs adversaires continueront de croître... En fait le joueur américain ne gagnera la partie que s'il fait mieux que dans la réalité historique, c'est à dire *qu'il devra empêcher la victoire des troupes* du Nord avant le printemps 1975 ; curieuses conditions !

De son côté, le joueur nord vietnamien/viet-cong gagne de deux manières : soit en capturant Saïgon avant la date fatidique du printemps 1975 (ce qui est quasi impossible à réaliser tant que les troupes américaines n'ont pas encore quitté le pays), soit en contrôlant, à n'importe quel moment du jeu, deux cents des trois cents points de population que contient le Sud Vietnam.

Répétons-le : la population civile du Vietnam fut en effet l'enjeu véritable du conflit, et aucune partie n'aurait pu l'emporter sans son soutien, au moins passif. Le jeu simule admirablement cette obligation : non seulement le contrôle de la population est le but du jeu, mais il permet la constitution de deux forces qui sont fondamentales pour leur camp respectif : l'Armée du Sud Vietnam (ARVN) et le Viet-Cong. L'ARVN est l'auxiliaire indispensable de l'armée américaine pour l'occupation de zones nouvellement conquises ; de plus, lorsqu'elle est convenablement équipée, elle devient capable de tenir tête aux troupes du Nord (elle y sera d'ailleurs obligée quand les troupes U.S. auront quitté le pays). Les Viet-Cong quant à eux sont, pour l'autre camp, les plus aptes à occuper le terrain car si l'armée du Nord (NVN) possède une puissance de feu bien supérieure, elle n'est pas suffisamment mobile (pas de « mouvement d'alerte ») pour résister à une forte contre-attaque U.S. Ces deux types de forces (ARVN et VC) ne peuvent être constituées que si les joueurs contrôlent un certain nombre de points de population.

Comment gagner à « Vietnam »

(Ou tout au moins éviter de perdre trop vite...)

TACTIQUE DE L'AMERICAIN

Tenir et tuer !

C'est le joueur U.S. qui hérite des plus grandes difficultées du jeu. La situation initiale est en effet très préoccupante car le Nord Vietnamien contrôle dès le début de la partie cent trente quatre points de population sur les deux cents nécessaires pour gagner (c'est d'ailleurs cette situation désespérée qui entraîne l'arrivée des

Vous possédez le jeu ? Vous avez joué et rejoué plusieurs fois les scénarios ? Vous maîtrisez parfaitement les tactiques et l'art des opérations ? OK, alors le temps est venu de passer aux choses sérieuses et d'entamer enfin le plat de... résistance ! Cette fois, vous allez aborder l'essence même de ce conflit : la stratégie de la guerre révolutionnaire. Sans elle, la guerre du Vietnam est incompréhensible et vous ne pourrez pas en saisir toute la substantifique moelle, ni vous pénétrer de sa philosophie et de son ambiance. Dès ce moment, amis wargameurs, abandonnez toutes vos belles certitudes sur la guerre conventionnelle, ses manœuvres, ses affrontements traditionnels et surtout ses fronts ! Mais attention, se lancer dans une telle aventure n'est pas à la portée de tous : prévoyez du temps, encore du temps et toujours du temps, plus... un local où vous pourrez laisser votre jeu en toute sécurité.

premières troupes américaines). Il va donc falloir frapper très fort dès le début.

Qui et combien ?

La première question qui se pose est de savoir combien d'unités doit créer le joueur U.S. On peut considérer que pour « pacifier » effectivement le pays, sans pour autant dépasser un niveau d'intervention qui serait préjudiciable au moral (toujours cet équilibre intervention/moral à respecter...), il faut environ six divisions (soit à peu près quatre vingt dix pions U.S.) convenablement supportées en aviation et en points de remplacement. Ces six divisions ne doivent cependant pas être déployées dès le premier tour mais étalées sur trois ou quatre saisons (l'impact sur le moral américain sera le même mais cela désavantagera le joueur du Nord qui voit son moral augmenter d'autant plus que les renforts américains arrivent en masse).
Autre impératif que le joueur U.S. doit très vite satisfaire : la création d'une armée sud vietnamienne efficace (tous les pions sud vietnamiens doivent être arrivés sur leur côté « augmenté » au plus tard à la troisième année du conflit). Plus tôt cette armée sera présente, plus vite elle pourra prendre la place de l'armée U.S. pour occuper le terrain puis lutter contre les troupes régulières du Nord.

Où ?

Quelles sont les régions où il convient de faire porter en priorité ses efforts ? Inutile de rêver, jamais l'armée U.S. ne pourra contrôler tout le Sud Vietnam, et à force de vouloir tout tenter on risque de tout perdre. Il convient de se polariser sur quelques régions et y éliminer systématiquement les unités viet-cong. Il y a aussi un avantage psychologique à procéder de cette manière : le joueur du Nord, lorsqu'il verra le sort que vous réservez à tous ses pions qui oseraient pénétrer dans ces régions finira par ne plus tenter de les infiltrer, d'où une pacification à moindre coût !
Le Sud Vietnam est divisé en quatre régions. La première possède 5 provinces pour 54 points de population, la seconde a 7 provinces pour une population de 57 points, la 3e est moins peuplée (47 points pour 7 provinces), enfin la 4e (le delta du Mékong...) comporte 16 provinces et 131 points de population. Chaque région a une caractéristique topographique particulière qui détermine quasi exclusivement le type d'unité qu'il est utile d'y déployer. Ainsi le delta du Mékong est formé principalement de terrain cultivé dans lequel les unités à pied (telles les Marines) s'avéreront des plus efficaces. A l'inverse, la seconde région est très boisée et il sera plus judicieux d'y déployer ses unités aéromobiles. On peut ainsi, pour six divisions U.S. déployées, envisager les positions suivantes :
1re région : 1st. Air Cav. (deux brigades) et 23e div. d'infanterie (sa puissante artillerie organique est très efficace dans cette région particulièrement menacée par les unités régulières du Nord).
2e région : 101e Airborne et une brigade de la 1st. Air Cav.
3e région : 25e division d'infanterie.
4e région : 1re et 4e division de Marines.
Ce déploiement n'est qu'indicatif et doit évoluer en fonction des axes d'attaque du Nord, mais il est important de toujours déployer les unités d'une même division ensemble pour profiter d'un bon appui d'artillerie.
Quant au déploiement de l'armée du Sud, il doit être tel que toutes les villes et les capitales régionales soient occupées en permanence. Ces forces doivent aussi suivre les mouvements des troupes U.S. pour éventuellement pouvoir les soutenir, principalement contre les troupes régulières du Nord. Lors de ces opérations, le joueur U.S. devra se polariser exclusivement sur les régions très peuplées (principalement côtières) et veiller à « libérer » les routes de toute ZDC ennemie (tout au moins un axe nord-sud). Une fois les routes libres, la possibilité de transférer quasi instantanément ses troupes d'une région à l'autre est souvent un atout décisif. Cela n'empêche évidemment pas, à certains moments favorables, tels qu'une extrême concentration de l'adversaire, d'effectuer de vastes opérations dans des sanctuaires ennemis. Enfin, l'emploi du « free fire » est particulièrement tentant, mais il ne doit être utilisé que lorsque ses avantages (optimisation de l'appui feu) l'emportent sur ses inconvénients (les régions soumises au « free fire » sont affectées négativement lors de la phase de pacification durant laquelle on détermine les modifications dans le contrôle de la population).
En bref, bien planifiée, la guerre peut être menée suffisamment longtemps pour que le joueur U.S. puisse gagner le conflit, mais la moindre erreur est souvent fatale...

TACTIQUE DU JOUEUR DU NORD

S'infiltrer, s'infiltrer et s'infiltrer !

La stratégie du joueur communiste est théoriquement plus simple, mais en fait redoutablement difficile. Il doit, par une occupation systématique de toutes les régions, faire pourrir la situation et, en menant quelques offensives (qui lui seront de toute manière très coûteuses), faire avancer la date du départ américain (du fait de l'impact de telles offensives sur le moral U.S.).
Pour ce faire, le joueur dispose de deux forces complémentaires :
— les unités viet-cong lui permettent d'occuper le terrain tout en ayant la possibilité de disparaître (en se dispersant ou bien tout simplement en fuyant) lorsqu'elles sont attaquées par des forces supérieures. Toutefois leur potentiel offensif est quasiment nul ;
— les troupes régulières nord vietnamiennes qui seules peuvent blesser l'armée américaine, mais dont l'impossibilité de fuir leur confère une durée de vie limitée.
En construisant ses forces, le joueur communiste ne doit jamais perdre de vue qu'il ne pourra gagner que s'il combine harmonieusement ces deux types de forces. Il ne doit surtout pas, pour des raisons à court terme, privilégier l'une ou l'autre, sauf peut-être dans les derniers tours de jeu, lorsqu'il lui faudra un potentiel offensif lui permettant de capturer Saïgon. Plus « tactiquement », le joueur doit faire tout son possible pour démoraliser son adversaire, et il en a la possibilité ! Le « mouvement d'alerte » des unités viet-cong, ou le choix qu'il a de décider qui, de lui ou de son adversaire, pourra effectuer la prochaine opération est particulièrement frustrant pour l'Américain... Autre arme fort irritante pour l'adversaire : déployer des unités VC en patrouille *(patrol)* le long des routes, ce qui rend tout mouvement très difficile et empêche les troupes U.S. de poursuivre efficacement un adversaire en fuite ou d'appeler des renforts lors d'une opération en cours ; les brigades américaines se retrouveront véritablement engluées sur place. En définitive, c'est par une présence constante et une stratégie de « coups d'épingle » que le joueur communiste peut espérer vaincre, inutile de provoquer un affrontement direct, il serait perdu d'avance !

Pour terminer...

« Vietnam » est, à ma connaissance, le jeu opérationnel le plus réussi. Lui seul met en parallèle un système tactique très performant (même si un peu déroutant de prime abord) et des règles stratégiques aussi intelligentes et réalistes (l'idée de déterminer la loyauté de chaque général sud vietnamien en vue d'un éventuel coup d'état est à elle seule un bijou). On peut cependant déplorer la trop longue durée d'une partie qui rend sa conclusion souvent impossible : quels sont les wargameurs susceptibles de consacrer un mois plein à raison de dix heures par jour, pour une partie ?

Jérôme Discours

BIBLIOGRAPHIE

Oeuvres militaires de Mao Tse Toung (éditions de Pékin)
Oeuvres militaires du général Giap (éditions PCM/La Découverte)
Georges Boudarel : *Giap* (éditions Atlas)
Claude Delmas : *La guerre révolutionnaire* (PUF, coll. « Que Sais-Je ?)
Et surtout le superbe livre du journaliste américain Stanley Karnow : *Vietnam* (Presses de la Cité) ; cet ouvrage est universellement reconnu comme étant la meilleure histoire de cette guerre parue à ce jour.



Quelques échantillons très colorés de samouraïs du XVIe siècle.

Les armées asiatiques

Ce qui est fascinant dans le wargame antique/médiéval avec figurines, c'est la possibilité de découvrir des civilisations et des époques délicieusement exotiques et qui n'ont fourni de la matière qu'à très peu de wargames « traditionnels ». On comprend dès lors un peu mieux leur appellation de Jeu d'Histoire...
L'émerveillement était déjà intense à la vue d'armées romaines, perses ou bourguignonnes, il est à son comble avec les armées d'Extrême-Orient. Les joueurs ne s'y sont pas trompés et nombreux sont ceux qui s'en sont constituées et qui poursuivent leurs recherches documentaires afin d'en découvrir de nouvelles.

Quand on parle de l'histoire de l'antiquité, la première image qui vient à l'esprit est celle du soldat romain, voire de l'hoplite grec ; c'est là une réaction normale pour les Occidentaux que nous sommes.
Les joueurs de jeux d'histoire, quant à eux, apprennent vite à connaître et à respecter des troupes nettement plus exotiques, parmi lesquelles celles de l'immense continent asiatique.
Si l'on exclue les rivages méditerranéens, qui à ces époques font partie intégrante d'un même ensemble de civilisations allant des colonnes d'Hercule à l'Indus, on peut définir le champ de cet article comme l'Asie, moins ce qu'en connaissait Hérodote, c'est à dire l'Asie mineure, la Syrie, la Mésopotamie et la Perse. Cela nous laisse cinq grands ensembles, eux-mêmes assez disparates dans le temps et dans l'espace : le Japon, la Chine, l'Inde, le Sud-Est asiatique et enfin les steppes de l'Asie centrale et de la Mongolie. Il ne peut être ici question que d'un rapide survol, que les spécialistes des peuples évoqués excusent les imprécisions.



Cavalerie mongole (XIIIe siècle).

LE JAPON

Grâce à son insularité, le Japon possède un système militaire qui évolue peu au long de la période considérée. Les deux types principaux de combattants sont le samouraï et l'ashigaru. Si l'imagerie occidentale insiste sur le sabre du samouraï, il ne faut pas oublier que le grand arc symétrique est tout aussi important dans son équipement.
Cavalier lourd doté d'un arc et d'un sabre à deux mains à ses débuts, le samouraï démonte de plus en plus souvent par la suite, tend à combattre plus groupé et certains s'équipent du naginata, à l'efficacité comparable à celle d'une hallebarde.
L'ashigaru, quant à lui, est généralement moins bien protégé et tend à se spécialiser dans une seule arme, de jet ou de combat en mêlée.
Sur le plan tactique, la tentation est grande d'arroser l'ennemi de flèches pour l'inciter à venir s'empaler sur les armes à deux mains, dévastatrices au contact. Cependant cette tactique défensive est dangereuse face à un adversaire de bon niveau et l'initiative est un avantage qu'il ne faut pas laisser à un bon général, sinon il choisit soigneusement où et quand frapper et vous pouvez ranger vos jolies figurines en peu de temps.
A propos de jolies figurines, si la peinture d'une armée japonaise paraît un pensum à certains, quelle satisfaction ensuite ! La décoration des cuirasses, des bannières, des casques, des soieries... est un régal. Des Japonais bien peints sont l'un des spectacles les plus agréables que le jeu d'histoire puisse offrir.



Armée chinoise et artillerie, époque Tang, 600-900 Ap. J.-C.

LA CHINE

Le système militaire chinois évolue fort peu au cours des siècles. A quelques nuances près on retrouve en place centrale la levée régulière en ordre serré, formation mixte composée d'une part d'archers ou d'arbalétriers, d'autre part de combattants armés de lances plus ou moins longues, voire de hallebardes. Autour de cette levée, on a le plus souvent une arme de choix, chars puis cavalerie lourde, et, suivant les époques, diverses unités spécialisées, troupes légères, garde, cavalerie de soutien, et bien sûr artillerie.
En règle générale, le moral est plutôt faible, sauf dans la garde ou bien à certaines époques précises. L'avantage de « jouer chinois », c'est la souplesse. L'armée régulière doit dans tous les cas être jouée tout en finesse, en jouant sur le mouvement des troupes légères et sur le tir. Sans oublier que les armées chinoises ont, aux mains de plusieurs joueurs différents, un palmarès inégalable en Championnat et c'est une armée chinoise T'ang qui détient la Coupe de France. C'est l'armée type du joueur fin, manœuvrier, ni trop offensif ni trop défensif, bref une armée à jouer d'une façon tout à fait orientale.
Les figurines se trouvent et se peignent assez facilement, l'imagination du peintre n'étant aiguillée bien souvent que par des sources très disparates. Cela étant, la place ne manque pas pour réaliser quelques morceaux de bravoure, par exemple avec les chars...



Armée birmane du XIIe siècle présentant des éléphants, des piétons et un général.

L'INDE

Le point le plus marquant des armées indiennes, c'est bien sûr la présence de nombreux éléphants. Dans la période antique, les Indiens possèdent aussi une arme d'un bon rapport qualité/prix : les fantassins MI grand arc, épée à deux mains. Autres armes de choc disponibles, les chars, particulièrement lourds et plus tard, sous l'influence scythe, les cavaliers extra-lourds (EHC).
L'armée indienne est le plus souvent irrégu-

Les samouraïs sont peints par Sophie Gauthey, les autres figurines par Marcello Kramer.

lière, ce qui ne facilite pas sa manœuvre. Les éléphants, pour dévastateurs qu'ils soient, n'en sont pas moins fragiles au tir, et l'infanterie étant faiblement protégée, elle est tout autant capable d'infliger de lourdes pertes que d'en subir. Cela dit, des éléphants correctement joués et chargeant dans de bonnes conditions sont une arme clef que peu de joueurs négligent. Ces bonnes conditions peuvent signifier, par exemple, que l'adversaire a été bien « amolli » par un tir concentré qui a désorganisé sa cavalerie ou qu'il a été « fixé », « cloué » par ce tir. Cela va alors vous permettre de développer *votre* stratégie et donc de faire charger vos éléphants sur le point charnière ou le pivot du dispositif adverse.
En ce qui concerne les figurines, prenez garde à typer la couleur de peau suivant la région d'origine de votre armée, mais aussi la caste ! Les Dravidiens du Deccan sont carrément noirs, l'aristocratie kouchana aussi blanche qu'un Scythe de bon aloi. Les éléphants sont souvent richement peints de motifs courbes et floraux qui feront la joie des nostalgiques des années 70 à Greenwich Village (si, si !). Attention dans vos choix, pas de turbans dans les armées non-musulmanes !

L'ASIE DU SUD-EST

La Birmanie, le Siam, le Cambodge, le Champa et l'Annam sont autant de régions où de puissantes dynasties ont développé un art de la guerre inspiré de leurs dangereux voisins, mais tenant compte des spécificités de la géographie locale.
Tous possèdent bien sûr les précieux éléphants. Chez les Birmans, ces derniers portent un très nombreux équipage et sont flanqués d'une infanterie assez légère mais dotée d'une intéressante capacité de tir.
Les Khmers peuvent être « réguliers », ils possèdent une cavalerie peu nombreuse mais assez puissante, relativement peu de tireurs mais surtout une infanterie d'une qualité rare dans la région.
L'Indochine recèle des armées principalement composées d'infanterie en ordre lâche, irrégulière et dont le moral peut être excellent ce qui, en conjonction avec de nombreux éléphants et un nombre appréciable de tireurs, forme un cocktail dont le rapport qualité/prix commence à séduire plus d'un.
Seul inconvénient, les figurines ne sont pas très nombreuses. Heureusement la jeune firme française Remark possède dans son catalogue de quoi satisfaire les khmerophiles les plus exigeants.

LES PEUPLES DES STEPPES

On place ici un certain nombre de peuples nomades dont l'armée, comme la civilisation, est fondée sur le cheval. Indo-Européens, Turcs ou Mongols, ces farouches centaures sont avant tout des archers à cheval. Suivant les peuples et les époques le « cavalier léger arc » se voit parfois doté d'une lance courte, de javelots ou de boucliers. Parfois quelques piétons l'accompagnent. Le plus souvent, la décision est dans les mains des nobles, à cheval eux aussi mais puissamment protégés (HC à SHC) et armés de l'efficace lance appelée kontos par les Grecs.
Ces armées, plus encore que d'autres, doivent être jouées avec un sens du mouvement et une extrême rigueur dans le placement. Le but est de cribler l'ennemi de flèches sans jamais se placer à portée de ses charges, puis, quand ses lignes sont distendues à force de vous poursuivre, de frapper vite et fort avec la cavalerie lourde. Simplissime à décrire, cette tactique dévastatrice n'est pas si facile que cela à appliquer sur la table.
De superbes figurines (Essex, Remark, Minifigs...) sont disponibles pour la plupart de ces peuples. La tendance générale est de les peindre de teintes brunâtres et passées. Grave erreur ! Ces pillards des confins de la Chine, raffolaient des soieries qu'ils dérobaient allègrement aux caravanes de la route de la soie ! Et si de longues journées à cheval pouvaient fort bien les malmener quelque peu, ces riches atours pourront former un contraste saisissant, portés sur les fourrures de ces nomades.

Discrètement, de vous à moi...

Un aparté qui fera bondir les puristes, alors ne le répétez pas : vous n'êtes pas obligé, pour commencer à jouer, de constituer toute une armée peinte ! Le pion de jeu est le socle, alors découpez-vous quelques socles, lisez la règle et jouez ! Essayez différentes armées, asiatiques si elles vous plaisent, et quand vous avez trouvé un bon équilibre, là seulement commencez, petit à petit, à habiller vos socles de figurines. Mais chut... ne dites pas que c'est moi qui vous l'ai dit...

Comment se constituer une armée asiatique

Pour se constituer une armée asiatique, il faut successivement choisir une nationalité, composer les éléments de son armée, se procurer les figurines et les peindre.

● **Pour choisir la nationalité.** Plusieurs éléments entrent en compte. Le plus important est tout simplement affaire de goût. Si vous vous sentez une attirance particulière pour les samouraï, si vous ne ratez pas un film de Kurosawa, si vous préférez Bushido à Stormbringer et ne jouez avec AD&D que les Oriental Adventures... jouez donc japonais sans plus vous poser de questions !
Sinon choisissez une armée dont le style convient à votre jeu. Les amateurs de jeu ultra-moderne, adeptes de la fluidité du placement et de la concentration des efforts devraient se sentir à l'aise avec les armées des steppes. Ceux qui préfèrent la Seconde Guerre Mondiale devraient choisir des armées comportant des éléphants comme force de rupture etc.
Enfin choisissez simplement la nationalité pour laquelle vous pouvez vous procurer le plus facilement figurines et documentation.

● **Pour composer ses unités.** Il faut garder à l'esprit un souci d'historicité maximale, c'est un des plaisirs du jeu que de pouvoir dire : mon armée représente aussi fidèlement que possible celle de tel lieu, à tel moment. Pour cela plusieurs méthodes sont possibles. La recherche personnelle, si elle n'est pas aisée pour tout le monde doit constituer le principe de base. Pour ceux qui ne peuvent faire leurs propres recherches, ce qui se produit souvent car les sources sont difficiles d'accès, ou ne peuvent les mener à bien, il reste les listes d'armées. Il en existe d'excellentes en français éditées par Jeux de Guerre Diffusion ou par le Comité de la Coupe de France de Jeux d'Histoire[1] (seules ces dernières sont pleinement compatibles avec Charges).
Il existe aussi des listes anglaises, éditées par Wargame Research Group qui, au delà de certains détails irritants, ont l'immense avantage de bénéficier du travail encyclopédique de nombreux chercheurs, dont certains de bonne qualité.
Enfin, une solution nouvelle s'offre aux joueurs : le Comité de la Coupe de France propose un service de listes d'armées à la carte. Il suffit de lui écrire en joignant deux timbres-poste par liste demandée pour recevoir le fruit de ses travaux. Il possède un millier de variantes en stock, et assez de documentation pour en produire d'autres !
A ce propos, si vous faites vous-même des recherches n'hésitez pas à lui en adresser le résultat pour enrichir le patrimoine commun des joueurs.

● **Se procurer des figurines.** Cela ne pose guère de problèmes, il suffit de feuilleter les publicités parues dans Le Messager[2] pour savoir où elles sont disponibles.
Le soclage se fait de préférence sur du carton épais, (0,7 à 1 mm) que l'on peindra en vert, en brun ou en sable suivant la région d'origine de la figurine ; puis avant que la peinture ne sèche, vous pouvez saupoudrer de sable ou de flocages (disponibles dans les magasins de modélisme).
Pour la peinture, n'essayez pas de réaliser cent chefs-d'œuvre car c'est l'effet de masse qui compte. N'oubliez pas que la masse assombrit, et qu'une figurine sombre, superbe isolément, peut donner un effet terne lorsqu'elle est multipliée par dix. Mais je vous en dirais plus sur la peinture des armées dans un prochain numéro...

Philippe Bondurand

(1) C.C.F.J.H. 2307 Tour Atlas, 10 Villa D'Este 75013 PARIS.
(2) Ce fanzine est disponible dans les meilleures boutiques.

Encart Wargame

L'Ankou

La carte occupant toute la surface de l'encart, les tables de références sont reportées sur cette page, destinée à rester sous les yeux des joueurs durant la partie.

Destiné au 6e Championnat de France de Wargame, L'Ankou se joue sur les règles de 1812 Les Arapiles, parue dans le N°41 de Casus Belli, avec les précisions notées ci-contre. La carte est dans l'encart central de ce numéro.

Une photocopie des règles du N°41 peut vous être envoyée contre 15F et une enveloppe timbrée à votre adresse.

TABLE DE RÉSULTAT DE COMBAT

	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1
0	AE	A2	A2	A1	A1	A1	E	E
1	A2	A2	A1	A1	A1	-	D1	E
2	A2	A1	A1	A1	-	D1	D1	D1
3	A2	A1	-	-	D1	D1	D1	D2
4	A1	-	-	D1	D1	D1	D2	D2
5	A1	D1	D1	D1	D1	D2	D2	DE
6	D1	D1	D1	D1	D2	D2	DE	DE

Début de partie et points de victoire

Le joueur vert commence le premier et entre sur la carte par les hexagones 1901, 3001 3006 3019 (au moins un corps par chaque route).

Le joueur bleu joue en second, en entrant par les hexagones 1433, 0118 0127, 0334.

Points de Victoire

1/ 1PV par point de combat adverse éliminé.

2/ 7PV par village contrôlé en dernier.

3/ -1PV par unité ennemie adjacente à un village selon critère 2.

La partie se joue en 8 tours.

TABLE DE RÉSULTAT DE COMBAT

	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1
0	AE	A2	A2	A1	A1	A1	E	E
1	A2	A2	A1	A1	A1	-	D1	E
2	A2	A1	A1	A1	-	D1	D1	D1
3	A2	A1	-	-	D1	D1	D1	D2
4	A1	-	-	D1	D1	D1	D2	D2
5	A1	D1	D1	D1	D1	D2	D2	DE
6	D1	D1	D1	D1	D2	D2	DE	DE

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	*TABLEAU DES TOURS*

TABLEAU DES TERRAINS

SYMBOLE								
TERRAIN	ruisseau	rivière	pont	route	colline	ville	bois	-
MOUVEMENT	+1 pour passer	infranchissable	-	1/2 point	-	-	+2 pour cavalerie + 1 pour infanterie	-
COMBAT	**-1 au dé** pour les attaques par le ruisseau	par **bombardement** seulement	**double** en défense	-	**-1 au dé** pour les attaques du bas vers le haut	**Infant.:** double en défense **Artil.:** potentiel réduit de moitié	**Infant.:** double en défense **Caval.:** potentiel réduit de moitié	-

Caspara

Le championnat de wargame se séroulant sur deux carte différente, Caspara a été publié dans notre précédent numéro. Nous avions laissé passer deux problèmes, immédiatement détectés par nos lecteurs vigilants...

Début de partie

Trop "équilibré", le jeu donne l'avantage au joueur qui commence en cas d'adversaires de force égale. Le début de partie est donc modifié comme suit:

- On tire à pile ou face quel joueur commence;
- Celui qui jouera en second choisit son côté de la carte. Puis il place un corps dans l'une des villes centrales (Lunebor ou Teruell, au choix) et dans les hexagones adjacents.
- Le joueur qui joue en premier place à son tour un corps dans l'autre ville, laissée libre.
- Ces unités déjà débarquées ne subissent pas au premier tour la pénalité de demi-mouvement prévue dans la règle pour les autres pièces.

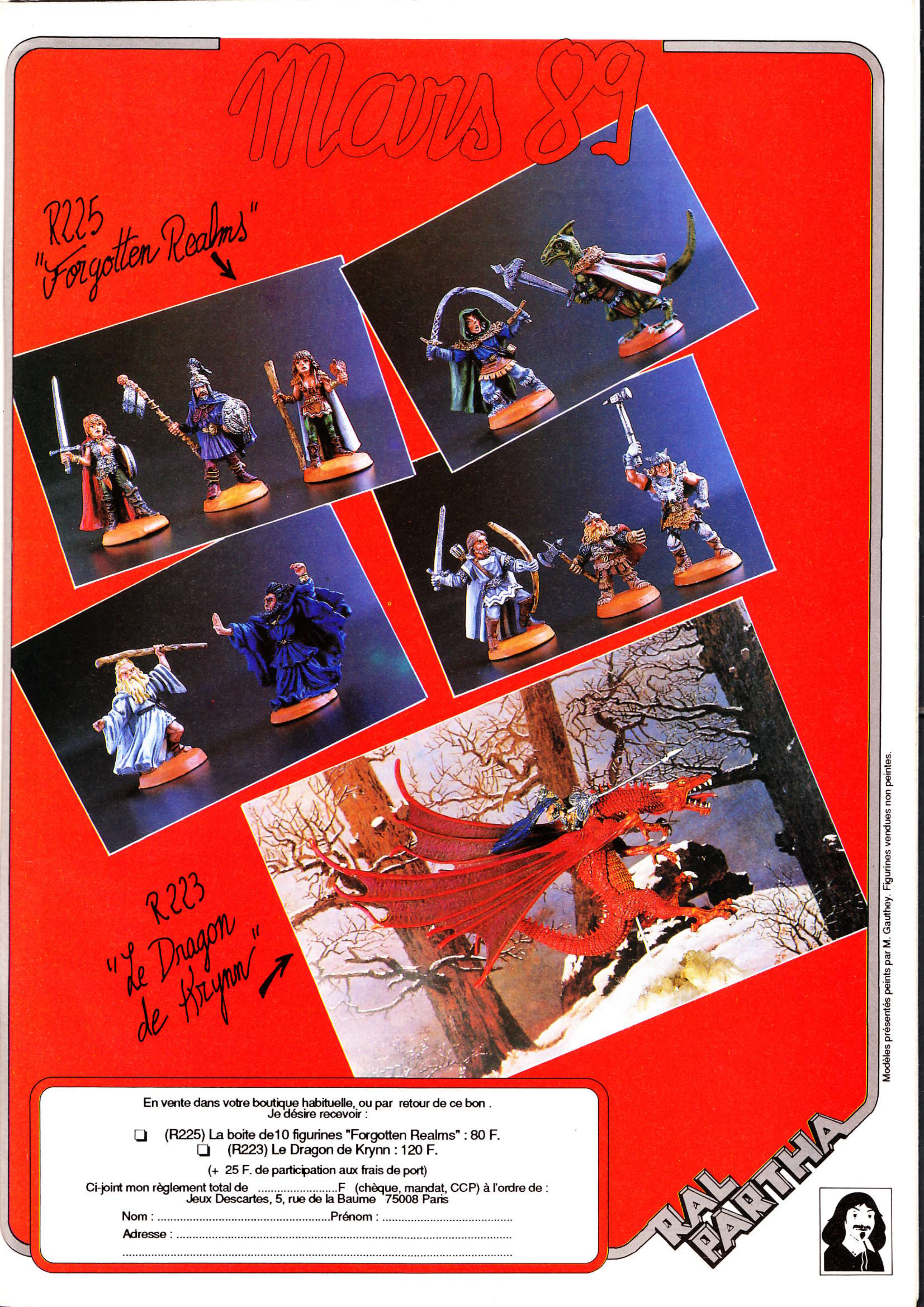
Artillerie

Petits aléa de l'informatique: les matrices des pions de Caspara étant celles de L'Aiglon et le Lys (encart des N° 43/44) qui ne comportaient pas de portée d'artillerie, celle-ci manquent. Nous nous en sommes apperçu trop tard, et nous vous prions de nous en excuser. Les voici...

Portée de tir:

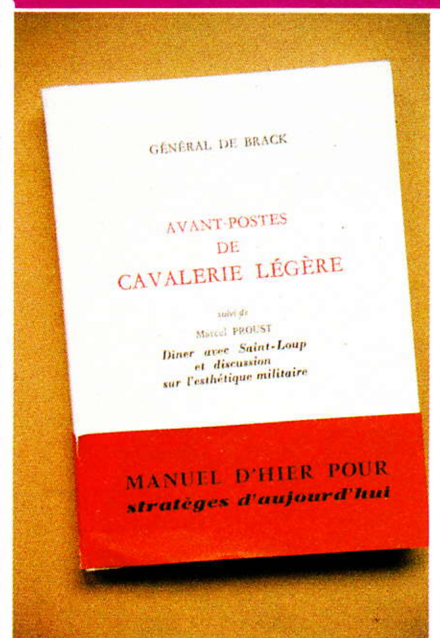
- Artillerie 4
- Artillerie à cheval 3
- Artillerie de réserve (R) 5

Note : l'artillerie à cheval reste de l'artillerie. Elle ne peut donc charger! Si elle doit reculer dans une forêt, elle est éliminée comme une artillerie normale.


Mars 89
R225
"Forgotten Realms"
R223
"Le Dragon de Krynn"
Modèles présentés peints par M. Gauthey. Figurines vendues non peintes.
En vente dans votre boutique habituelle, ou par retour de ce bon .
Je désire recevoir :
❏ (R225) La boite de10 figurines "Forgotten Realms" : 80 F.
❏ (R223) Le Dragon de Krynn : 120 F.
(+ 25 F. de participation aux frais de port)
Ci-joint mon règlement total de ....F (chèque, mandat, CCP) à l'ordre de :
Jeux Descartes, 5, rue de la Baume 75008 Paris
Nom : ....Prénom : ....
Adresse : ....
....
RAL PARTHA

Avant-postes de cavalerie légère

du Général de Brack





Dans le précédent numéro, Jean-Jacques Petit nous offrait de très intéressants petits scénarios pour « les Aigles », directement inspirés du livre du Général de Brack. Pierre Gioux nous présente maintenant cette oeuvre fondamentale et quasiment inconnue en France. Il s'agit pourtant d'un des plus grands « classiques » de la pensée militaire française qu'il est temps de redécouvrir ! L'auteur de l'article se livre également à quelques considérations critiques sur la pratique du wargame avec figurines

Antoine Fortuné de Brack est né à Paris le 8 avril 1789. Ayant quitté l'école de Fontainebleau, il rejoint l'armée impériale au lendemain de la bataille d'Eylau. Il a alors 18 ans. Il fera toutes les campagnes de l'Empire comme hussard. A la Restauration, il devient conseiller militaire au Brésil. En 1832, il est colonel chargé de la formation à l'école de cavalerie. Il en obtient le commandement en 1838. Mis en disponibilité après la Révolution de 1848, il meurt le 21 janvier 1850 à l'âge de 61 ans.
Son ouvrage, *Avant-postes de cavalerie légère*, se présente sous la forme d'un entretien entre un jeune officier et lui-même.

La plupart des joueurs de jeux de simulation historiques, et plus particulièrement les figurinistes, ont une vision erronée du déroulement de la bataille. Pour le figuriniste, la cavalerie légère s'exprime sous la forme d'unités généralement moins chères, plus mobiles et ayant une puissance de choc plus faible. Le problème vient de ce que les joueurs tendent à résonner en termes d'affrontements directs, et que 90 % des batailles qu'ils reconstituent résultent en des chocs frontaux qui sont la négation même de l'art de la manoeuvre !
Le but de la cavalerie légère est « d'éclairer et de protéger la marche de l'armée ». De Brack nous dresse un panorama des types d'actions qui sont dévolues à la cavalerie légère. Il insiste sur l'organisation des détachements, des avant-gardes, des reconnaissances, sur l'importance des embuscades, le rôle de la surprise, des partisans et des arrière-gardes.
Toutes ces missions qui semblent ingrates au « wargameur de base » sont fondamentales pour le succès d'une campagne. L'objectif principal est de bien reconnaître le terrain sur lequel on va se battre, d'estimer réellement les forces adverses et de bien préparer son plan de bataille, qu'il soit offensif ou défensif. Le général Lee disait du général Stuart, commandant de son corps de cavalerie : *« Il est mes yeux, sans lui je suis aveugle »*.
Toute la réflexion de De Brack repose sur la promptitude et la volonté avec laquelle l'officier de cavalerie légère doit agir. Ses qualités doivent être celles du chef qui veut surprendre un adversaire - même en nombre supérieur - mais surtout qui commande une charge. Il ajoute : *« La charge dépend de l'à propos, et la science de l'à propos est le génie de la guerre »*. Il faut pour cela :
— surprendre l'ennemi,
— le prendre du fort au faible, lorsqu'il a perdu confiance en lui-même ou entamé un faux mouvement,
— attaquer avec des cavaliers plus unis et plus frais,
— tenir avec plus d'entêtement que lui.
Tout le chapitre consacré à la charge est riche d'enseignements. Le joueur y retrouvera beaucoup de tactiques qu'il applique déjà. Mais il y en a d'autres qui permettent de lutter contre des contre-charges de cavalerie lourde, pour soutenir ses escadrons lors de la charge, ou bien encore pour affecter le moral de l'ennemi. La devise qui demeure est : « Le plus persévérant l'emporte ».
La réflexion du général de Brack porte aussi sur le rôle du chef et l'effet du moral. L'officier commandant doit veiller à obtenir l'attention de ses hommes, surtout dans les circonstances graves. Il faut que ses ordres soient clairs et nets, prononcés à bon escient. Enfin le commandant doit exiger de chacun de ses officiers et de ses hommes qu'il soit exactement à sa place de bataille et ne la quitte sous aucun prétexte. De Brack insiste là encore sur « l'à propos » du commandement, expression du génie de la guerre : la plus mauvaise des attitudes est de ne prendre aucune décision. Pour lui, l'hésitation est pire que l'ignorance. elle est la marque de la faiblesse. Il affirme que « l'art de la guerre est en petit comme en grand la réunion de l'emploi de forces supérieures sur un point décisif ». Chaque détachement fait partie d'un tout et doit agir comme un membre d'un même corps. « En cavalerie, la centralisation de l'action, en faisant toute sa vitesse. fait aussi sa force ».
Le moral joue un grand rôle sur le champ de bataille. Pour tous les wargameurs, c'est une notion relativement facile à saisir et qui a toute son importance dans la plupart des jeux tactiques. De Brack s'attache à lutter contre les mauvaises nouvelles, les rumeurs, le soupçon de trahison, la vue des morts et des blessés. Pour lui, le chef joue là encore un grand rôle car sa puissance morale s'appuie sur l'esprit de corps. L'esprit de corps est l'âme du régiment. la force qui permet de supporter les périodes difficiles. Elle s'est construite durant une longue période et est le produit de la cohésion de l'unité et de son chef.
On trouve bien d'autres choses dans ce merveilleux petit ouvrage, rôle des espions, des cantinières (!), des tirailleurs, des gardes, et même de la pipe ! La fameuse pipe dont il faut donner le goût au cavalier léger car elle le tient éveillé. Le tabac permet d'endurer les souffrances ; c'est un moyen d'échange, de relation fraternelle, un objet de secours : « Fumez et faites fumer vos chasseurs ! ». Cependant, dans cette nouvelle édition, la partie consacrée aux maladies du cheval a été supprimée. Il est vrai qu'elle n'apportait pas grand'chose à la réflexion tactique
A tous ceux qui veulent en savoir plus sur le rôle de la cavalerie légère, ses tactiques et ses traditions, procurez-vous rapidement cet ouvrage et vous sentirez le vent du boulet.

Pierre Gioux

P.S. : on peut se procurer cet ouvrage à l'Impensé radical, 1 rue de Médicis, 75006 Paris, ou directement auprès de l'éditeur : Editions de Kerdraon, à la vallée aux loups, BP n°44, 92293 Chatenay Malabry Cedex.

Des points d'expéri



De la 4e à la 1ère dimension

Quand le passionné parle de jeux de simulation, il pense en général à trois choses : le sacro-saint Jeu de rôle, le vénérable Wargame et l'immanquable Boardgame. Si j'osais faire la comparaison avec le tiercé (pardon, j'ose), je vous proposerais désormais de penser en termes de quarté-plus. Le jeu avec figurines est en effet régulièrement oublié ou du moins, mis de côté.

Mais comment est-ce possible ? Qui n'a pas « ses » figurines ? Qui n'a jamais craqué sur tel ou tel blister (Oh ! le Balrog de... à... francs ! Je craque !) ? Qui n'a jamais passé une nuit blanche avec un « triple zéro », les mains pleines de rose fluo à pois oranges ?

Il faut se rendre à l'évidence, car en vérité je vous le dis mes amis : si la figurine n'est pas la 4e dimension du Jeu de Simulation, c'est bien la première. Les soldats de plomb n'existent-ils pas depuis l'aube du Jeu (avec un grand J) ?

Ce propos s'intéressera d'abord au « 1 pour 1 », puis vous donnera quelques idées pour vous permettre de construire un système d'expérience pour Guet-Apens, le jeu de Jean-Jacques Petit.

1 pour 1 et Dieu pour tous

Le jeu « 1 pour 1 » (1 figurine égale 1 personnage et non plusieurs) est le véritable lien entre le jeu de rôle et le wargame. Il prend au wargame ses règles de combat de masse, sa rigueur du point de vue du mouvement et la vision tactique qu'on y acquiert nécessairement. Au jeu de rôle, il prend l'individualisation des protagonistes (le personnage), le contexte motivant de la partie de JdR et la précision dans la résolution des combats. Rajouter là-dessus : une table (petite, grande, ronde ou carrée) ou le tapis du salon, une boîte à chaussure découpée pour la maison, des plantes d'aquarium en plastique (les plantes, pas l'aquarium) pour la végétation et... les figurines.

Cocktail détonnant s'il en est, et qui a réconcilié wargameurs et rôlistes qui s'y sont intéressés.

1 figurine égale 1 personnage

Fini le binôme classique « Combat/Mouvement », votre figurine n'est pas un numéro (c'est une figurine libre...), elle porte un nom et possède des caractéristiques proches de celles des JdR. Avec le système D, la conversion est toujours possible. Un truc : faites un tableau de conversion « caractéristiques JdR - caractéristiques figurines » en faisant coïncider les extrêmes et les moyennes. Exemple : traduire une caractéristique de 4d10 à 3d6 se fait grâce au tableau suivant :

Table de conversion de 4d10 à 3d6

4d10	3d6	
33-40	16-18	*extrême*
21-32	13-15	*intermédiaire*
20-24	9-12	*moyenne*
12-19	6-8	*Intermédiaire*
4-11	3-5	*extrême*

En faisant coïncider les moyennes et les extrêmes, vous créez des classes intermédiaires ; ainsi, Joeffrey-le-Bouseux qui possède 13 dans une caractéristique-JdR, aura 6 dans une caractéristique-figurine à 3d6, vu ? Evidemment, vous pouvez fragmenter plus finement encore, à vous de décider...

Ceci nous amène directement au problème des niveaux.

1 figurine égale 1 niveau

Si tous les hommes sont égaux, ils n'en sont pas moins différents. En laissant la diplomatie et le dialogue de côté, on peut dire qu'un niveau exprime la valeur et la puissance relative d'un personnage, et en général sa position hiérarchique.

Pour Guet-Apens, reportez-vous à l'article « Comment manœuvrer une cinquantaine de figurines personnalisées » dans CB 47 ; un baron n'est pas un « classe F », mais si un « classe F » n'est pas non plus un baron, il peut le devenir (avec du moral et vraiment beaucoup de chance), d'où l'idée d'expérience et de campagne.

Ecoute le vieux baroudeur

Problème d'ordre métaphysique : faut-il utiliser le système d'expérience du JdR et l'adapter au « 1 pour 1 », ou bien faut-il s'en fabriquer un qui vaille pour les deux à la fois ? La réponse n'est pas ici (faut pas croire...) ; ceci étant, voici quelques trucs bien rodés pour traiter la chose.

Un : je marque

Prévoyez d'abord de la place à côté de chaque nom pour noter les points d'expérience (PE) que les persos vont gagner. Il y a trois façons de gagner honnêtement des PE : le moral, le combat et le scénario.

— **Le Test-Moral** ou T-M : un perso obligé d'effectuer un T-M gagne 1 PE s'il est raté, 2 PE s'il est réussi ; ceci vaut à chaque T-M que le perso fera dans la partie.

— **Le combat** : chaque point de vie (PdV) infligé à un adversaire fait gagner 1 PE, de même, chaque PdV perdu fait gagner 1 PE (*Rhââ ! Oui ! Encore !*). Si, dans un accès de violence incontrôlable, votre perso tue son adversaire, il gagne alors 2 PE supplémentaires ; si une sauvagerie démesurée s'empare de lui, et qu'il tue net le malheureux d'en face (c'est-à-dire que ce dernier n'était même pas encore blessé), ce n'est pas 2 mais 4 PE de plus qu'il gagnera.

Mais il n'y a pas que le courage et la violence qui rapportent (quoique...), l'intelligence peut aussi être rentable...

— **Le scénario** : sortir vivant (blessé ou intact) d'une partie rapporte 2 PE. Le scénario, quant à lui, fournira des PE supplémentaires pour la réalisation de certains objectifs.

Par exemple, dans « Les Templiers de Délincourt » (Casus n°45) : pour les templiers, rajoutez 3 PE pour la survie des chevaliers et 6 PE chacun pour ceux qui arriveraient à les libérer en cas de capture ; pour la troupe ennemie, donnez 5 PE à chacun de ceux qui auront capturé un templier.

Tous ces PE, c'est bien joli, mais ça sert à quoi ?

Deux : je transforme

Expérience signifie meilleure efficacité et niveau supérieur, vous pourrez donc transformer vos PE en points de caractéristique (PC). Deux cas se présentent : le jeu de base et le jeu avec les classes proposées dans CB 47.

Jeu de base

Les PC coûteront plus ou moins cher en fonction du niveau de la caractéristique, utilisez la table suivante :

Table des coûts des P.C.

niveau de la caractéristique	Coût en P.E. d'un P.C.
0 à 10	1
10 à 15	2
15 à 20	3

Les PE dépensés pour augmenter une caractéristique sont définitivement perdus.

Les avancements ne se font qu'entre (et pas pendant) les parties.

Vous ne pouvez pas investir de PE dans les PdV (ceux-ci découlant de la Résistance, ils évolueront automatiquement en fonction).

Vous pouvez augmenter plusieurs caractéristiques à la fois et augmenter plusieurs fois la même caractéristique, mais attention, il est conseillé de progresser uniformément.

La Résistance progresse de façon différente : pour 1 PC gagné à cette caractéristique, il faut qu'il y ait eu auparavant, au moins 2 PC gagnés pour toutes les caractéristiques.

Exemple : Joeffrey-le-Bouseux possède toutes ses caractéristiques au niveau 8 (y compris en Résistance, ce qui donne 6 PdV). En se battant comme un enragé, il réussit à gagner 10 PE ; entre cette bataille et la prochaine, il pourra passer l'Agi, l'Adr, le Cou et la For au niveau 10 (2 PE pour 2 PC) ; ayant gagné au moins 2 PC dans chaque caractéristique (autre que la Rés et les PdV bien sûr !), notre héros pourra augmenter sa Rés de 1 point (de 8 à 9, coût : 1 PE) au maximum. Il ne lui restera alors qu'un PE qu'il pourra garder (il ne peut pas le dépenser car, pour passer de 10 à 11, il lui faut 2 PE, et sa Rés est déjà augmentée de 1 point : maximum autorisé). Jeoffrey-le-Malin pourra encore augmenter sa Résistance s'il investit encore au

...ence à Guet-Apens ?

Trop souvent, wargameurs et rôlistes s'ignorent superbement. Pourtant, des « passerelles » existent d'une famille à l'autre ; ce n'est pas la première fois que nous l'affirmons (1). Les wargames à l'échelle de l'individu rentrent dans cette catégorie, et ce d'autant plus que l'on peut facilement les enrichir de certaines techniques de simulation directement issues du jeu de rôle.

moins 2 PC dans les autres caractéristiques.

Jeu avec classe

Si vous utilisez les classes parues dans CB 47, votre perso passera d'une classe à l'autre en un seul temps : le changement de caractéristiques sera global.

En utilisant la table des coûts des PC (voir ci-dessus), on obtient les coûts suivants : pour passer d'une « classe F » à une « classe E », il faut 17 PE ; de E à D : 8 PE (+9 = 17 pour les archers et les arbalétriers = 16 en Adresse) ; de D à C : 16 PE ; de C à B : 16 PE et de B à A : 20 PE. Soit le tableau suivant :

Table des coûts de passage d'une classe à l'autre

de B à A	20 PE
de C à B	16 PE
de D à C	16 PE
de E à D	8 PE + 9 = 17 PE (archers, arbalètriers)
de F à E	17 PE

Le perso qui voudra passer d'une classe à l'autre devra attendre d'avoir cumulé assez de PE pour effectuer la transformation, tant qu'il n'en a pas suffisamment, il sera considéré comme n'ayant pas du tout changé.

Exemples : Jeoffrey-le-Chanceux est « classe E », il possède déjà 5 PE qu'il n'a pas encore dépensé, s'il gagne 3 PE à la prochaine bataille, il en aura en tout 8 et pourra passer en « classe D » (il gagne 2 PC en Adresse, et 2 PC en Courage) et aura perdu ses 8 PE. Si notre héros voulait être archer, il aurait fallu en tout 17 PE pour pouvoir passer de classe (et avoir 16 en Adresse) ; en gagnant 3 PE seulement Jeoffrey peut choisir de passer en « classe D » (il a déjà 5 PE) ou d'attendre de gagner encore 9 PE (5 +3 +9 = 17 !) pour devenir archer...

Un perso ne redescend jamais de classe, il ne peut que monter ou mourir... Mais s'il peut monter, il ne peut sauter plusieurs classes à la fois : il faudra attendre la prochaine bataille quelque soit le nombre de PE emmagasinés.

Dans le cadre d'une campagne, il est intéressant d'introduire le facteur mémoire dans le facteur expérience : un perso qui se bat une fois tous les six mois apprendra beaucoup moins qu'un autre qui se bat tous les jours. Voici une petite règle sur l'oubli concoctée avec Jean-Jacques Petit, vous savez déjà que vous pouvez conserver vos PE en trop, mais que vous ne pouvez les garder indéfiniment !

Une classe A peut garder ses PE pendant 6 semaines de jeu.

Une classe B & C peut garder ses PE pendant 5 semaines de jeu.

Une classe D & E peut garder ses PE pendant 4 semaines de jeu.

Une classe F peut garder ses PE pendant 3 semaines de jeu.

Au bout du nombre de semaines imparties, si votre perso n'a pas combattu au moins une fois dans une bataille, il aura perdu tous les PE emmagasinés en vue d'un avancement ultérieur.

Exemple : Joeffrey-le-Sergent est « classe C », il possède 7 PE en réserve, il ne lui en manque plus que 9 pour passer « classe B ». Mais s'il ne combat pas pendant cinq semaines (de campagne), il va oublier quelques bottes, quelques trucs pour désarçonner son adversaire etc. Il perdra donc ses 7 PE de réserve et devra recommencer à 0 PE : pour passer en classe B, il lui faudra gagner 16 PE (dur, dur)...

It's a long way...

Tout ceci ne prend vraiment sa dimension que dans le cadre d'une campagne. Utiliser donc les règles de guérison page 32 (la dernière) du livret de règles de Guet-Apens. Le tableau qui suit est un pré-calcul du nombre de semaines de repos nécessaires en fonction de la perte des PdV :

Nb de semaines de repos nécessaires en fct de la perte de PdV et de la Classe

	3/4	1/2	1/4	*total*
Classe A	1	1	3	*5*
B	1	1	2	*4*
C	1	1	2	*4*
D	1	1	2	*4*
E	1	1	2	*4*
F	1	2	3	*6*

nombre de semaines de repos nécessaire en fonction de la perte des PdV et de la classe du perso.

Voici maintenant de quoi réaliser un petit miracle : un perso théoriquement mort (inférieur ou égal à 0 PdV) n'a de chances d'être récupéré que si vous êtes maître du terrain à la fin de la partie, ou si vous avez pu emmener le corps du malheureux avant.

Tirez 1d20 : si le résultat est inférieur strictement à Résistance - PdV (niveaux d'origine) alors il vivra (Noël ! Noël !). Sinon, cela fera une belle occasion pour trucider le-baron-d'-en-face-que-vous-haïssez.

Le miraculé ne pourra cependant pas bouger durant six semaines complètes avant d'être pleinement opérationnel.

Pour corser le tout, vous pouvez voir si le miracle est parfait ou non. Retirer le même d20 et consultez la table suivante :

1 : la tête est touchée, le malheureux n'est plus en pleine possession de ses moyens (physiques ou mentaux, modulez ce résultat à votre gré).

2 : le bras gauche est sectionné.

3 : le bras droit est sectionné.

4 : la jambe gauche est sectionnée.

5 : la jambe droite est sectionnée.

6 : la blessure est profonde, elle se rouvrira à la prochaine perte de PdV, dès que le perso est à nouveau blessé, retirez encore 1d3 PdV.

7 : la terreur qu'a subi le perso lui reviendra désormais régulièrement, à chaque T-M appliquez un malus de 1.

8 : idem, mais avec un malus de 2.

9 à 20 : c'est un vrai miracle ! (Dieu le veut ! etc.).

Veillée d'armes

Voilà ! Comme quoi les figurines valent le coup d'être tentées si vous ne les connaissez pas. Tous ces conseils ne sont absolument pas à suivre à la lettre, faites-en ce que bon vous semble, adaptez-les, ils ne sont là que pour vous permettre de développer certaines facettes du « 1 pour 1 » : tant qu'on s'éclate, c'est bon !

Résumé des façons de gagner des PE

Test-Moral
Raté = 1 PE
Réussi = 2 PE

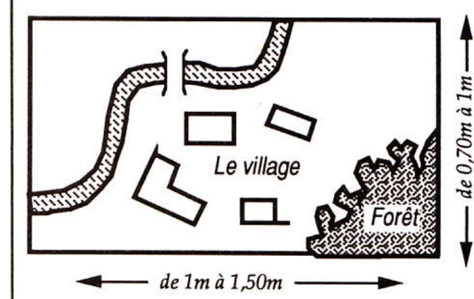
Combat
1 PdV infligé = 1 PE
1 PdV perdu = 1 PE
Tuer son adversaire = + 2 PE
Le tuer net = + 4 PE

Scénario
Ressortir vivant (blessé ou intact) = 2 PE
Atteindre certains buts = fixé par le scénar'

mini-scénario à développement rapide

I) Dans un village abandonné, les aventuriers doivent récupérer/trouver les documents secrets ou l'indice qui leur permettront de continuer l'aventure (le tout est fonction du scénario de votre JdR). Mais la vie est telle que rien n'est jamais facile...

Le terrain :



II) Le MJ choisi secrètement l'emplacement de l'objet à trouver, il jouera, éventuellement avec un compère, les habitués du coin (une bande de hors-la-loi par exemple) et les affreux qui poursuivent nos héros depuis le début. Les héros arrivent par la forêt et doivent repartir par le pont, les hors-la-loi-qui-détestent-être-dérangés veulent se faire un « malhonnêtement acquis » pécule et les affreux veulent récupérer l'objet ; ils rentrent deux tours après les PJ par la forêt.

Jean-Marie David

(1)Ainsi, dans CB n° 47, deux articles allaient dans ce sens : « Enseigner grâce au wargame » et « Guet-Apens :comment manœuvrer une cinquantaine de figurines personnalisées ».



Lettres choisies

Le Barbare Déchaîné vous cause :

Pour le moment, calme plat sur tous les fronts. Quelques articles intéressants dans la presse et d'autres toujours autant « à côté de la plaque », mais pas de quoi découenner un cochon. Certains d'entre vous m'ont envoyé des immondicités, des ragots et des méchancetés gratuites sur le monde du jeu en général. Je les en remercie car j'ai bien rigolé. Mais s'ils espèrent que je publie leurs nauséabonderies, ils se trompent. Ou alors qu'ils signent la prochaine fois.
Par contre, abondance de courrier et de polémiques diverses chez nos lecteurs. Profitons-en donc.

Nous commencerons aujourd'hui par deux lettres de « spécialistes ».

Vincent Menauge. Cestas.

Elendil !
C'est avec une plume indignée que j'écris cette lettre. Ce Pete Fenellon (directeur d'exagonal) nous prend vraiment pour des imbéciles ! Son jeu MERP n'est qu'une mauvaise photocopie du monde de J.R.R Tolkien. Je suis consterné devant la façon qu'il a de faire avaler autant d'inepties à propos des Terres du Milieu aux joueurs, en effet ce bon monsieur a carrément refait l'histoire, sans doute pensait-il que ce que Tolkien avait fait était trop insuffisant !
Dans aucun des bouquins du maître je n'ai vu un elfe jeter une boule de feu ou tout autre sort. D'après lui un elfe pourrait parler le sindarin, le quenya, le westrong, le noir parler ! Soyons clair une bonne fois pour toute !
Un sylvain de Mirkwood parle le sylvain et rien d'autre.
Un sylvain de la Lorien parle le sindarin avec un léger accent.
Un noldor de la Lothlórien parle le sindarin.
Un sindar parle le sindarin point à la ligne !
Mes pauvres rôleurs, c'est affolant les foutaises qu'on nous fait avaler ! Il faut rendre à Tolkien ce qui est à Tolkien !
En tant que membre de la Famille des Etudes Elfiques, je ne pouvais pas laisser passer ça. Ce brave Fenellon ferait mieux de remettre son bec de rapace dans les œuvres de Tolkien. C'est quand même incroyable qu'on se foute de la gueule du génie qu'était Tolkien. Alors une derrière fois attention pour MERP : on dirait du Tolkien, ça sent le Tolkien mais ce n'est pas du Tolkien !
Maintenant que vous avez compris qu'Helluin vous protège ! Pour tout renseignement à propos de la F.E.E ou FÉE pour les intimes une seule adresse : La FÉE, Mr Edouard Kloczko, 22 rue Victor Hugo, 78800 Houilles.
Anar caluva tielyanna Elendil !
PS : Hé Casus, que Morgoth te réduise en cendres si tu ne publies pas cette lettre !

Cher lecteur,
Pourquoi se mettre en colère sur ce qui n'est qu'un jeu ? Je te signale aussi en passant que Pete Fenellon est le directeur d'ICE, la compagnie américaine qui édite MERP. JRTM est la version française éditée par Hexagonal, qui a elle-même son propre directeur. Sinon, ta lettre pose un important problème : une œuvre littéraire peut-elle être adaptée fidèlement en jeu de rôle ? Je laisse volontairement cette question en suspens. A chacun d'y apporter sa réponse.
Amitiés, Annabella Belli.

Huillam d'Averc. Lu sur 3615 Casus.

Scandale ! De qui se moque-t-on ?
Le scénario RuneQuest paru dans CB nº 49 est truffé d'erreurs qui le rendent injouable dans le cadre de Glorantha. Prenons quelques exemples : il se déroule normalement dans les Terres Sauvages, une région de Sartar, et les Terres Sauvages n'existent pas ! Non plus d'ailleurs que le lac Tirbad.
Ensuite le nullissime auteur de cette mascarade nous donne une vision pour le moins personnelle de la création de Glorantha : on apprend en effet que la Loi (qui signalons-le n'existe pas dans RuneQuest mais dans Stormbringer) s'est unie au Chaos pour créer l'univers ! Quelle horreur !
Continuons dans les joyeusetés avec un mausolée plein de prêtres de la Lune Rouge, alors que tout le monde sait qu'il n'existe pas de prêtres mais seulement des initiés pour cette déité. Ajoutons encore que le PNJ principal est un prêtre de Malia qui possède deux sorts runiques (magie divine) normalement interdits par son culte !...
... Il est dommage que Casus puisse publier de telles choses sans même prendre la peine de les tester de façon approfondie...

Admirable Huillam,
Tu as tout à fait raison, le scénario RuneQuest du nº 49 n'était pas très bon et il nous a même semblé assez « AD&D ». Néanmoins, de tous les scénarios RuneQuest reçus à la rédaction, c'était le moins mal écrit... Hé oui ! Ce qui ne nous a pas empêché de le retravailler encore un peu mais des erreurs « runequestiques » y sont restées faute d'avoir un spécialiste RQ à la rédaction. Nous venons à ce sujet de prendre contact avec Oriflam, l'éditeur français du jeu, afin qu'il nous donne à l'avance son avis sur les scénarios RuneQuest que nous voulons publier. De telles bévues ne devraient plus se reproduire.
Pourtant je voudrais te faire quelques remarques :
— Ce scénario était le meilleur de ceux que nous avons reçu (tout en restant dans la longueur admissible). Toi qui es un si grand spécialiste, pourquoi ne pas nous proposer un scénario ?
— La création de Glorantha : c'est un PNJ qui donne SA version de la création. Peux-tu faire la différence entre la « réalité vraie » et une « interprétation ». A ce sujet, si le Chaos existe, la Loi existe à fortiori (la Cour Céleste ?), même si elle n'est jamais mentionnée (comme le froid et le chaud, la lumière et l'obscurité, le bien et le mal, etc.).
— Les prêtres de la Lune Rouge sont sensés avoir vécu plusieurs siècles auparavant. Les conditions étaient-elles les mêmes à l'époque ? De plus un initié de la Lune Rouge étant forcément prêtre d'un culte lunar, ne peut-on lui accorder lorsqu'il est dans un temple de la Déesse Rouge ce titre ? Un peu d'imagination que diable !
— Quant aux restrictions sur les sorts, tu as raison. Bon ! Nous ferons plus attention la prochaine fois. Promis.

Le responsable des réclamations,
Thatyon le clerc.

Pour ou contre les scénarios multi-jeux ?

Bruno Mallard. Châlon-sur-Saône

Chers Joe Casus et Annabella Belli,
Casus Belli se veut un magazine « généraliste » pour les amateurs de jeux de rôle (un dessein à mon avis très louable) et doit en conséquence proposer régulièrement un éventail relativement complet de scénarios.
Malheureusement, vu le nombre sans cesse grandissant de jeux de rôle et l'accroissement ces dernières années du rapport nombre de jeux pratiqués/joueurs ; il semble qu'il devienne de plus en plus difficile de répondre à l'objectif cité plus haut.
Aussi, afin de satisfaire les aspirations de nombreux lecteurs, je vous suggère de publier des scénarios polyvalents. Autrement dit des modules comportant toutes les indications nécessaires pour être facilement mis en pratique pour D&D/AD&D (vous l'avez d'ailleurs déjà fait par le passé) mais serait certainement envisageable pour beaucoup d'autres. En effet, il ne me parait pas saugrenu de concevoir un scénario commun pour l'Appel de Cthulhu et Maléfices par exemple. En outre ce serait le moyen idéal de mettre en valeur la souplesse de certains systèmes et univers de jeu (Mega entre autres).
Enfin, ce principe des modules adaptables présente un avantage de taille : le gain de place ! ! ! (Deux scénarios adaptables prennent moins de place que quatre ordinaires).
Voilà, sans être une panacée (les jeux ne sont bien sûr pas toujours compatibles les uns avec les autres), je crois que ma proposition mérite d'être très sérieusement étudiée.
Amicalement.

Cher lecteur,
Ta réflexion nous intéresse car cela fait longtemps que nous pensons à des scénarios multi-jeux. Mais finalement, à part quelques cas exceptionnels, il nous semble difficile de recourir à cette formule. Il est possible d'écrire un scénario multi-jeux, mais alors il doit faire abstraction de tout ce qui est spécifique aux jeux choisis. Faire un Maléfices/Cthulhu sans le spiritisme (il n'existe pas dans Cthulhu) et sans le mythe nous paraît pour le moins inintéressant. Et que dire même d'un AD&D/JRTM/Stormbringer ? Nous entendons déjà les hurlements des joueurs. Bien sûr, tu auras beau jeu de remarquer le scénario Oriental Adventures/Bushido au centre de ce numéro. Mais celui-ci aurait sans doute été plus long dans le même espace, ou plus détaillé, s'il ne s'était agi que d'un seul jeu.
Joe Casus

Et les wargameurs ?

Dominique Chupin. Landerneau.

Cher Joe Casus et Annabella Belli,
Votre revue est bien faite dans l'ensemble et l'on « sent » que l'équipe du journal est motivée par ce qu'elle fait.
Toutefois, je ferai quelques remarques au sujet de certaines rubriques :

— les nouveautés
Il y a souvent répétition de jeux d'un numéro à l'autre (Full Metal planète doit avoir le record : 5 fois ! ! !), il y a peu de wargames : la production de ceux-ci est sans doute moins importante que pour les jeux de rôles néanmoins certaines marques sont oubliées ou presque (Omega games, Vanguard, Clash of arms games)
— les articles sur les wargames
Ils sont parfois un peu trop « en dehors du jeu ». Je m'explique : toutes données stratégiques, tactiques et parfois politiques sont intéressantes, malgré tout il ne faut pas oublier que ce sont des jeux et l'analyse du système, s'il est nouveau, ou d'une partie est plus profitable aux joueurs que nous sommes que les données théoriques de combat. C'est pour cela que j'apprécie la série « Théorie et Analyse » qu'il y a eu en marge d'un jeu. Par contre l'article sur « The Great Patriotic War » (CB nº 49) est « lourd à digérer » avec : stratégique, tactique, Clausewitz disait... (toutes les deux lignes), bref on n'en sait pas beaucoup plus sur le jeu que nous savions déjà par M. Frank Stora dans la tête d'affiche du CB nº 48.
Il eut été préférable qu'il nous décrive une de ses parties jouées.
Et pour terminer, Pierre Stutin qui connait bien le sujet (ou un autre s'il n'a pas le temps) devrait ouvrir une rubrique ASL proposant des aides de jeu, des scénarios sur ce jeu qui semble être « boudé » par la rédaction.
Voilà, j'espère que ma lettre vous aura intéressés et que vous ferez un super nº 50.
Amitiés.

Cher lecteur,
Merci de ton intérêt. Je signalerais juste que nous annonçons dans les nouveautés les jeux qui viennent de sortir, mais aussi ceux qui sont « à paraître sous peu ». Evidemment, pour ces derniers, nous n'avons que la date fournie par l'éditeur. Et dans le domaine, les retards sont parfois très importants. Il nous arrive donc d'annoncer plusieurs fois de suite des sorties imminentes pour un jeu. Un bon conseil donc : avant de vous ruer dans votre magasin, téléphonez pour savoir si le jeu est là.
Quant à l'article sur The Great Patriotic War, je l'ai fait lire à Annabella, qui n'est pas vraiment wargameuse. Elle l'a compris et trouvé lisible. Elle m'a aussi fait remarquer que l'auteur donnait des conseils de jeu ainsi que des commentaires de partie à la fin de son article (de façon courte soit !). Alors, des goûts et des couleurs...
Amitiés ludiques, Joe Casus.

Un autre débat intéressant est celui de : « le wargame doit-il éviter de parler politique ? » Il nous semble que non, car sinon il ne serait sans doute qu'une version aberrante des échecs. En contrepartie, qui dit politique dit polémique, et un article sur la guerre d'Espagne dans notre précédent numéro à suscité quelques réactions.

Alain Bonet - Chapet

... Tiens si, une critique ! Est-ce que monsieur Frank Stora pourrait éviter les commentaires politiques douteux dans ses articles, par ailleurs intéressants ?...

Michel Ebrard. Antony

Chère Annabella, cher Joe
Cela fait très longtemps que je vous connais et vous suis fidèle, en fait depuis le nº 1. C'est donc que je trouve votre journal satisfaisant. Bien qu'étant wargameur pur, je lis avec plaisir toutes vos rubriques. Je suis d'accord avec vous pour affirmer que jeux de rôle et wargames n'impliquent nullement des idées fascisantes ou belliqueuses. Mais je dois regretter que vous facilitiez ces idées toutes faites par des propos parfois teintés d'anticommunisme ou d'antisoviétisme. N'ayant pas le temps de rechercher de nombreux exemples dans ma collection, je me contenterai d'évoquer votre article du nº 49 sur la guerre d'Espagne.
Dans votre présentation du contexte, vous oubliez de préciser que la République avait un gouvernement de Front Populaire soutenu par les communistes et les anarchistes, entre lesquels vous exagérez les luttes. Par contre, vous oubliez les attentats et assassinats organisés par les phalangistes d'extrême-droite. Le soulèvement militaire est dirigé par des généraux qui ont conservé leur commandement après avoir prêté serment de respecter le gouvernement légal. S'ils se nomment eux-mêmes nationalistes, le terme de rebelles leur conviendrait mieux. Vous avez raison de préciser l'aide immédiate des fascistes italiens et des nazis, qui était prévue avant même le « pronunciamento ». Passons sur le volontariat des soldats italiens qui me paraît discutable.
Vous avez raison d'évoquer l'aide française en peau de chagrin, bien que des accords aient été signés prévoyant la livraison d'armes.
C'est l'aide soviétique qui permet à la République de résister (bien que les chars soient généralement des BT-5 et 7 et non des T-26) et l'URSS encaisse une partie de l'or de la banque d'Espagne, mais il est faux de dire qu'elle récupère tout l'or espagnol. La France en a touché, ainsi que les nombreux marchands d'armes, qui faisaient payer une fortune pour un matériel souvent déclassé. De plus, l'URSS a assuré le transport de ses armes et plusieurs de ses cargos furent coulés ; elle accueillit aussi des soldats dans ses écoles militaires des différentes armes, en particulier l'aviation, ainsi que des orphelins, des réfugiés et des blessés.
Quand on pense à la façon dont la France enferma les soldats républicains dans des camps (Gurs, Argelès...) avant de les livrer à Hitler qui les déporta en camp de concentration, on pourrait avoir un soupçon de honte.
C'est la non-intervention des démocraties occidentales qui a permis la victoire de Franco et la mise en place de sa dictature. Merci quand même d'avoir évoqué le rôle des Brigades Internationales.
Sur la conclusion, je suis en total désaccord avec Frank Stora : la guerre n'est pas une suite d'opérations militaires, c'est la continuation de la politique... etc. (Clausewitz).
Ainsi on ne peut affirmer que la victoire de Franco fut une bonne chose. Si la France avait aidé massivement la République, Franco aurait pu être vaincu assez rapidement, sur le plan militaire nous y aurions gagné une expérience qui ne profita qu'aux nazis (tapis de bombes sur Guernica, utilisation des Stukas et Me 109, engagement des blindés etc.). Sur le plan diplomatique et peut-être militaire, nous aurions gagné un allié.
La neutralité espagnole ne fut pas réelle : des unités franquistes combattirent sur le front de l'est, l'Espagne fut une base des services des renseignements nazis et accueillit de nombreux chefs nazis après leur défaite.
Enfin, sur le plan politique, nous aurions marqué les limites qu'Hitler ne devait pas dépasser, rendant possible une attitude plus ferme qui aurait bloqué la marche à la guerre. Nous aurions évité la capitulation de Munich et l'invasion de la Tchécoslovaquie et de la Pologne. Voici un « what if » qui me semble plus intéressant.
Quant à l'hypothèse d'un Hitler attaquant l'Espagne, pourquoi pas, mais cela n'a pas porté chance à Napoléon, comme l'invasion de la Russie d'ailleurs. Alors si...
Continuez à bien travailler en surveillant vos prises de position. Et n'oubliez pas que pendant la Seconde Guerre Mondiale, c'est contre le nazisme qu'il fallait lutter, que les SS n'étaient pas seulement une troupe d'élite mais aussi les maîtres des camps de concentration, les courageux destructeurs d'Oradour...
Amicalement

Plutôt qu'une réponse de la rédaction, nous avons préféré donner la parole à l'auteur de l'article : Frank Stora.
Merci de votre lettre, mais je crains que vous n'ayez pas très bien compris mes positions « politiques ». Nous sommes tout à fait d'accord sur le fait que l'extrême-droite espagnole s'efforçait de provoquer de graves troubles dans le pays et sur la trahison des généraux rebelles. Quant aux luttes internes dans le camp républicain, elles furent bel et bien violentes entre le P.C. d'une part, les anarchistes (paradoxalement organisés en un important parti) et le POUM (parti ouvrier unifié marxiste) d'autre part. Il n'y a qu'à regarder le handicap important qu'elles représentent pour le joueur républicain dans « España 36 » !
Quant au fait que la France aurait dû soutenir les Républicains, je suis d'accord, mais le pouvait-elle politiquement (je parle de la politique intérieure — la population le voulait-elle, autrement dit ?). En fait, c'est en mars 36, lors de la réoccupation de la Rhénanie par Hitler, en violation du traité de Versailles, qu'il fallait agir, sans risque militaire. Hélas, la IIIe République des années trente n'était que l'ombre d'un état.
Mais s'il est un état qui ne peut guère nous donner de leçons sur le plan de la morale, c'est bien l'URSS : sans le pacte germano-soviétique de 39, l'Allemagne n'aurait pas eu les mains si libres. Et s'il est exact que tout l'or espagnol n'est pas allé à Moscou, si les Soviétiques ont fait beaucoup pour aider la République, leur rôle n'a pas été que positif.
Enfin, Franco était un dictateur sanglant, c'est sûr. Mais si Mussolini, les Hongrois et les Roumains n'avaient aidé Hitler qu'à la façon de Franco, les choses auraient été plus commodes pour les Alliés ! Inversement, si Franco avait voulu livrer Gibraltar aux Allemands, je ne serais peut-être pas là pour écrire ces lignes (ni vous peut-être pour le lire).
En un mot : ne mélangeons pas les dictatures. Et jugeons les états, ces « monstres froids », sur leurs actes et non sur les étiquettes qu'ils portent, qu'on leur donne ou qu'ils arborent, du style « République Démocratique »...
Amicalement

Casus remboursé par la Sécu ?

Madame Monique Le Poncin est psychologue, docteur ès-Sciences et directeur de l'Institut National pour la Recherche sur le Vieillissement Cérébral (INRPVC). Elle est aussi l'auteur d'un livre intitulé *Gym Cerveau* (Stock), qui est une sorte de manuel de lutte contre la déliquescence intellectuelle sous tous ses aspects. Ce bouquin est un manifeste conre l'idée fausse mais trop répandue que vieillesse égale gâtisme progressif. C'est aussi un programme d'entraînement intensif des cellules grises.
OK me direz-vous, mais quel rapport avec Casus et ses lecteurs (dont l'âge moyen est plutôt jeune) ?
Simple. En page 207 de *Gym Cerveau,* voici ce qu'écrit Monique Le Poncin :
« Les jeux — tous les jeux — font appel aux activités logiques. Je recommande d'y participer, qu'il s'agisse des cartes : belote, bridge ; des échecs ; des dames ; des mots croisés ; du go ; et j'en passe.
Encore faut-il savoir éviter l'HABITUDE, dont nous savons qu'elle est la grande ennemie de l'acuité cérébrale.
Jouer, c'est bien, mais jouer toujours à la même chose, c'est faire intervenir la ROUTINE, qui est le contraire même de l'activation.
Or, il se trouve que les joueurs d'échecs ont tendance à ne pratiquer que les échecs, les adeptes du jeu des chiffres et des lettres font de même, etc. Ce sont toujours les mêmes circuits cérébraux qui fonctionnent, les mêmes zones neuronales, et tout le reste dort, avec le risque de ne jamais se réveiller.
Que faire ?
S'intéresser aux activités que l'on ne connaît pas.
Trouver de nouveaux partenaires pour pratiquer de nouveaux jeux.
Cela implique de sortir de sa coquille, d'aller voir ce qui se passe ailleurs que dans sa petite sphère, de prendre contact avec les autres et de tisser de nouvelles relations sociales ».
Vous voyez maintenant le rapport ? Nous pardonnerons Mme Le Poncin d'avoir classé les jeux de simulation dans la rubrique « et j'en passe ». Mais surtout, nous devrons méditer les quelques lignes que j'ai citées. Que les wargameurs qui traitent les « rôlistes » d'illuminés, les « rôlistes » qui considèrent les wargameurs comme des dingues de la gâchette, les squad-leaderistes qui haïssent les amateurs de jeux stratégiques et les D&D-istes qui méprisent les Cthulhuistes en prennent de la graine !
Jouer toujours à la même chose, c'est s'abîmer le cerveau. Sortez de votre coquille, scrongneugneu ! C'est ce que nous avons toujours défendu à Casus, et c'est pourquoi nous espérons bien être un de ces jours classés d'utilité publique. Le journal, considéré comme un médicament anti-ramollissement intellectuel, sera alors remboursé par la Sécu !
Vous dites ? Ah, bon... mais on peut rêver, non ?

Docteur Frank Stora

Consultez les Anciens...

Les numéros qui ne figurent pas sur cette liste sont épuisés à l'exception des N°s 20 à 30.



31 Baston - La dernière nuit (solo Œil Noir) - L'Aura de Laura (solo polar) - La Compagnie du bout du Monde (mod. AD & D niv. 8) - Le léopard et le vent (mod. Cthulhu) - Le secrets de la teinturerie - La Râcleuse des Vignes (par Cabanes) - Air Force - Fall of France.

32 Donjons face à l'Œil Noir - Rêve de Dragon - N'ayez plus peur du wargame - Rêve de la lune bleue (mod. Rêve de Dragon) - Les prisonniers du destin (mod. AD & D niv. 3) - Junta - Market Garden - Air Force : le Dewoitine - Le Givrain Noir (par Loisel) - Passeport pour Squad Leader.

33 La Compagnie des Glaces - Empires de Métal (jeux ferroviaires) - Profession : Maître de Jeu - Les Neiges du Kilimandjaro (mod. Cie des Glaces) - Le jour où le ciel tomba (mod. Légendes Celtiques) - Quitte ou Double (mod. AD & D niv. 5) Les Pluches (solo) - Wellington's Victory - Druid - Air Force - Squad Leader (suggestions règles) - Le Dandurrir (par Arno).

34 SPÉCIAL SCÉNARIOS : MERP (niv. 1-2) - MEGA - Bitume - D & D (niv. 1-3) - Cthulhu - AD & D (niv. 10) - SOLO (compatible Rêve de Dragon) - Baston - Figurines Empire - Siège - Air Force - Squad Leader - 1001 Nuits - Œil Noir (niv. 1-5) + R.O.L.E. (le plus petit JdR) - Index modules - Le Bibliothécaire (par Nicollet).

35 Laelith ville médiévale, ses quartiers, ses habitants, plus une grande carte en couleurs, et son scénario AD & D.
Rencontre Cosmique, World in Flames, Blitz : comment jouer vite aux wargames. Amirauté : les torpilles.

36 Avant Charlemagne (plus un scénario) - Premières Légendes - Profession Héros - Dictionnaire français-anglais des sorts - Scénarios l'Appel de Cthulhu et AD & D - Objectif Berlin, wargame du Championnat 1987 - Fire in the East - Micro Warfare Series - Scénario Air Force.

37 Price of Freedom - Jeu inédit : Turenne 1674 - Scénarios : Table Ronde, AD & D (niv. 5-7), Rêve de Dragon - Dragon Lance - Roma - Korean War - Profession : Maître de Donjon - Bâtisses : La Prison - Addenda à Objectif Berlin - L'Héraldique.

38 Scénarios : RuneQuest, l'Appel de Cthulhu, AD & D 5-7. Profession : Maître des Légendes. Laelith : le lac d'Altalith. RuneQuest III. Warhammer Fantasy Roleplay. Tank Leader. Flight Leader. Bibliographie wargames. Scénarios pour figurines médiévales et empire.

39 Scénarios : Stormbringer : La quête du bâton runique / AD & D niveau 3-5 : L'enfant des sables. Ave Tenebrae : Trois scénarios. Chill : portrait de famille. Jeu en encart : Hoch Kirk.

40 Force d'Action Rapide 1990 : wargame moderne. Scénarios : Pendragon, AD & D (niv. 4-6), James Bond 007, Trois Mousquetaires, Zone + 2 scénarios figurines antiques + 1 scénario solo. EDITER SON JEU DE RÔLE. Air Force - Croisades.

41 SPÉCIAL DONJONS & DRAGONS : article, interview, 2 modules AD & D niveau 8-10 et 1-3. Bâtisses : les bateaux - Jeu en encart 1812 - Scénario Cthulhu - The Twilight War - The Civil War - Aachen - Figurines Napoléoniennes + scénario Les Aigles - Les wargames en aveugle.

42 LES SIX PROVINCES DE LAELITH - Scénarios : AD & D + Maléfices + Aventure solo - Série Europa : Portrait de famille - Central America - Raid on St-Nazaire - Profession Gardien des Arcanes - Figurines Napoléoniennes (suite).

43 WARGAMES : JOUEZ PLUS SOUVENT. Patton's Best. Figurines : le 15 mm. Critiques JdR : Runequest + scénario. Scénarios : AD & D niv. 3-4, Rêve de Dragon. Championnat de wargame 88.

44 NOUVELLE FORMULE (108 pages, encart scénario détachable). Critiques : Star Wars, le jeu de rôle, Blood Baowl, Civilization. Aides de jeu science fiction, poster : le StarCrasher. Dossier Wargame : les hélicos. Le plan de bataille. Figurines 15 mm (suite et fin). Scénarios : Star Wars, Empire Galactique, AD & D niv. 5-6, solo Paranoia.

45 LA VALLÉE DES ROIS (JdR) : Essai, aide de jeu et scénario. Dossier wargame : LA FLOTTE AMÉRICAINE, combat naval moderne. Fury of Dracula, Guillotine. Figurine : le 25 mm plastique, Guet Apens. JdR : les nécropoles, une vaisseau pirate de l'espace. Scénarios JdR et wargame : Paranoia, Cthulhu, AD & D niv. 3, Chill, Guet Apens, ASL, Cry Havoc.

46 EMPIRES & DYNASTIES, et ANIMONDE : Essai, aide de jeu et scénario. Dossier : L'art de la guerre à la Renaissance. Théorie et analyse du wargame. Les formations Empire. Aide de jeu Runequest. MAI 68, SUPREMACY. Scénarios AD & D niv. 6, JRTM, Cthulhu SF, Runequest. Jeu en encart : 1940.

47 JAMES BOND, LE JEU DE RÔLE, et TRAUMA : essais, aides de jeu et scénarios. Dossier wargame : LA GUERRE DANS LE GOLFE PERSIQUE. Full Metal Planète, Britannia. Universom. Scénarios : Table Ronde, Stormbringer, Maléfices, Warhammer. Jeu en encart : Sentiers Obscurs.

48 Pamphlet : QUI VEUT LA PEAU DU JEU DE RÔLE ? Dossiers wargame : LA GUERRE AERIENNE. Aide de jeu : Les éclaireurs pour Star Wars. Essais : HAWKMOON, MARVEL SUPER HÉROS, MegaTraveller, DuelMaster, Fief (télématique). Scénarios : AD & D niv. 5, 2 JRTM, HawkMoon, Marvel Super Héros.

49 MULTIMONDES - SPACE MASTER - CYBERPUNK - AMBRE - Sur un plateau : L'AN MIL. Wargames : The Great Patriotic War, trois wargames espagnols + scénarios Les Aigles, Tank Leader, Figurines Guerre de cent ans. Bâtisses : Les châteaux forts. Figurines : quelles règles choisir ? Championnat de wargames : carte Caspara 1812. Scénarios : AD&D niv. 6, James Bond, Runequest.

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMÉROS ET RELIURES

A RETOURNER PAIEMENT JOINT A : CASUS BELLI, 5, RUE DE LA BAUME, 75008 PARIS

Je souhaite recevoir les N^os .... de CASUS BELLI au prix unitaire de 30 F franco (Étranger : 35 F).

Je souhaite recevoir .... reliures CASUS BELLI au prix unitaire de 55 F franco (Étranger : 62 F).

Nom, Prénom ....

Adresse ....

Code postal .... Ville ....

- Ci-joint mon règlement de .... F par chèque à l'ordre de CASUS BELLI-BRED.
  Étranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

Attention: le 29 mars 89, Casus change de centre serveur. L'ancien code de rubrique PAN devient PA, et le classement des annonces change un peu.

— Cherche **wargame Dragon Pass bon état et achète/échange suppléments Runequest 2/3**. Tél : (1) 69.00.30.02. François en soirée.
— Cherche **traduction des règles de ASL en français**. Réponse assurée. Stéphane au (16) 20.36.40.94. (**59100 Roubaix**).
— Recherche **Vampire pour Chill et le scénario « Le rodeur de la lande » ou autres.** Chez Stéphane au (16) 44.54.65.76.

PARTENAIRES

— Cherche **club, joueurs ou MD pour ADD, RQ, Bushido, Space Opera et WH40000**. Contacter Manuel au (16) 76.72.65.82.
— Cherche **partenaire(s) sur Cherbourg pour Warhammer**. Appeler Régis au (16) 33.93.91.49.
— Cherche **joueurs et MJ pour ADD et JRTM sur Erquelinnes**. Delbouille Thierry - Rue d'En-Bas 11 - 6553 **Hantes-Wiheries/Belgique**. Tél : (19) 071/55.53.45.
— **Fan de JB007 cherche joueurs et meneurs sur la région de Caen**. Thierry Desheulles au (16) 31.94.49.87. (14000 Caen).
— Cherche **fanatique Behind Enemy Lines et Squad Leader (G.I.) pour échanger idées et scénarios**. Franck Combe - 144, bd Suchet - **75016 Paris**.
— Cherche **partenaires pour D&D, ADD sérieux, âge 11/12 ans**. Renseignement au (16) 78.95.27.69. Demander Didier à **Lyon**.
— Cherche sur **Pau (64) joueurs et MJ + 16 ans tout jeu de rôles (RQ préféré, ADD)**. Contacter Olivier au (16) 59.33.27.45. Le soir après 20h ou W-E.

CLUBS

— Cherche **partenaires à Grenoble pour créer club de JdR entre 12 et 15 ans**. Ecrire à manuel Oriol - Herbeys - 38320 Eybens. (tous JdRs possibles).
— Cherche **joueurs wargames jeux de plateau de simulation pour création club Juvisy (91)**. Tél : (1) 69.45.23.94. après 16h.
— Le club JdR **Les Seigneurs de l'Ombre ouvre ses portes à la SMJ de Choisy-le-Roi** et vous attend ! Tél : (1) 48.52.61.58. de 17 à 20h30.
— **« Les Mondes Parallèles » ont un an**. Contacter Jérome - c.u « vert-Bois » D411 192 rue le la Chenaie - **34075 Montpellier cédex.**
— **Cherche joueurs de Rôle intéressés à Laval (53000)**. Pour renseignements téléphoner au (16) 43.66.50.00. Demander Saliot Erwan.
— **UAICF Montpellier fonde une section wargame**. Renseignements au (16) 66.38.02.66. Valat Rémy - 8 rue Magaille - **30000 Nimes.**
— Clubs écrivez-nous ! **Création d'un fichier clubs, concours, tournois, manifestations en tout genre.** C. Massot - 54 av du Ray BTA9 - **06000 Nice.**

DIVERS

— Faîtes des économies ! **Je peins vos figurines pour 12 F. maximum** (port non compris). Christophe au (16) 98.02.51.22.
— **La Guilde des études mythologiques Lovecraftiennes est créée.** Ecrire à T. Legoareguer - Hameau de Becquigny Limesy - **76570 Pavilly**.
— **Recherche tous sur les Dragons** (illustration, texte, document, figurine, etc.). Ecrire à Yves Buttard - Le Memorial - **38330 St Ismier**.
— Cherche **correspondant(e)s tous âges aimant tous ou certains JdR**. Alex Guilloux - BP 3726 - **Papeete/Tahiti Polynésie Française**.
— Recherche **tout sur ADD**. Tél : (16) 23.09.87.05. (**02390 Origny-Sainte-Benoite**). Demander françois-Xavier.
— Recherche **admirateur de Sherlock Holmes**. Echange d'idées, livres, enquêtes, plans etc. Mr Testulat L. - 7 rue du Dr Louvet - **95200 Sarcelles**.
— **SOS** pour rubr. ADD rech. **scén. Mons. Objets. Pièges. Armes. Inédits etc**. Rép. assurée. Ecrire à Mme Chevillon Vivianne - 1§ allée du Moulin - **60460 Precy s/Oise**.
— Cherche **tous scénarios, règles, pions parus dans The General pour SL** (bon prix). Stéphane Arguimbau - Les Mounies - **09700 Saverdun**.
— Regardez vos figurines d'un autre œil. **Faîtes-les peindre pour 50 F**. Fabrice Mauléon - 16 allée des Cerisiers - **Nameche/Belgique**.
— **Concours de scénarios Animonde**. Ecrire à Baron Arnaud - BP 272 - **Bora-Bora/Polynésie Française**.
— **Lycéen peint figurines** envoi devis contre timbre 2F20. Appeler Florent dès 19h au (16) 32.42.61.32. (plusieurs fois primé).
— Vds **nbrx Livres de SF-Fantastique + divers**. Ecrire à F. Temperville - Ferme du Rabot, 5 rue de Bellevue - **91400 Orsay**. Tél : (1) 69.28.45.50. le soir. Merci.

Agenda du joueur 1990

Si vous créez un club, une association, une fédération, si vous ouvrez un nouveau magasin, si vous avez déjà prévu vos dates de manifestations pour fin 89 et 90, si vous souhaitez voir modifiées des infos de l'Agenda du Joueur 1989; bref si vous avez quelque chose d'utile à communiquer aux joueurs, dépêchez-vous! Sautez sur le bon à découper inclus dans cette page ou écrivez à l'Agence LORIèN, Agenda du Joueur, 47 bis avenue de Clichy, 8 cour St Pierre, 75017 Paris, avant le 30 mai 1989.

INFORMATIONS A PUBLIER DANS L'AGENDA DU JOUEUR 1990

Nouveau Club ☐ **Nouvelle boutique** ☐
Manifestation ☐ **Modification** ☐
INTITULÉ : ....
....
Adresse : ....
....
Personne à contacter : ....
Tél. :.......................... **Renseignements divers (date, objet, heures...) :**..

Bon à découper ou à recopier, à envoyer à l'Agence LORIÈN, Agenda du Joueur, 47 bis, avenue de Clichy, 8, cour Saint-Pierre, 75017 Paris avant le 30 mai 1989.



LISTE DES RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES

PARIS	
75005 **PARIS** - JEUX DESCARTES, 40, rue des Écoles	Tél. 43.26.79.83
75008 **PARIS** - JEUX DESCARTES, 15, rue Montalivet	Tél. 42.65.28.53
75017 **PARIS** - J.G. DIFFUSION - JEUX DESCARTES, 6, rue Meissonnier	Tél. 42.27.50.09
RÉGION PARISIENNE	
91000 **EVRY** - CELLULES GRISES, CC EVRY 2, place de l'Agora	Tél. 64.97.81.74
94210 **LA VARENNE SAINT HILAIRE** - L'ECLECTIQUE, Galerie Saint-Hilaire, 93, avenue du Bac	Tél. 42.83.52.23
77100 **MEAUX** - CELLULES GRISES, 67, rue du Faubourg-St-Nicolas	Tél. 64.33.51.58
77000 **MELUN** - CELLULES GRISES, rue Guy-Baudoin	Tél. 64.09.21.36
PROVINCE	
49000 **ANGERS** - EVASION, 74, rue Baudrière	Tél. 41.86.08.07
74000 **ANNECY** - NEURONES, Rue de la Préfecture, l'Emeraude du Lac	Tél. 50.51.58.70
84000 **AVIGNON** - LA VOUIVRE, 82, rue Bonneterie	Tél. 90.85.33.57
20200 **BASTIA** - POINT DE RENCONTRE, 3, bd Giraud	Tél. 95.31.23.10
64100 **BAYONNE** - FALINE JOUETS, 11, rue Jacques Lafitte	Tél. 59.59.03.86
90000 **BELFORT** - FANTASMAGORIE, 1, rue Kléber	Tél. 84.28.55.99
29200 **BREST** - L'AMUSANCE, CC Coat Ar Gueven	Tél. 98.44.25.30
33000 **BORDEAUX** - PRESTABLE CHEVILLOTTE, 24, rue Vital Carles	Tél. 56.44.22.43
18000 **BOURGES** - MERCREDI, 22, rue d'Auron	Tél. 48.24.49.90
14000 **CAEN** - LE PION MAGIQUE, 151, rue St-Pierre	Tél. 31.85.17.77
06400 **CANNES** - LES FOUS DU ROI, 47, boulevard Carnot	Tél. 93.38.91.47
49300 **CHOLET** - JEUX REVES, 10, rue du Commerce	Tél. 41.58.77.88
63000 **CLERMONT FERRAND** - LE QUARTIER BLATIN, 3, rue Blatin	Tél. 73.93.44.55
21000 **DIJON** - L'ILE AUX TRESORS, rue de la Poste	Tél. 80.30.51.17
59500 **DOUAI** - AIRE LUDIQUE, 38, rue de la Boucherie	Tél. 27.98.99.88
38000 **GRENOBLE** - AU DAMIER, 25 bis, cours Berriat	Tél. 76.87.93.81
17000 **LA ROCHELLE** - LA LICORNE BLEUE, 25, rue des Dames	Tél. 46.41.49.29
76600 **LE HAVRE** - AU CLERC DE DUNE, 92, rue du Docteur Vigné	Tél. 35.41.71.91
59002 **LILLE CEDEX** - LE FURET DU NORD, Place du Général-de-Gaulle	Tél. 20.78.43.24
87000 **LIMOGES** - LA LUNE NOIRE, 3, rue de la Boucherie	Tél. 55.34.54.23
60002 **LYON** - JEUX DESCARTES, 13, rue des Remparts d'Ainay	Tél. 78.37.75.94
13001 **MARSEILLE** - AU VALET DE CARREAU, 6, rue du Jeune Anacharsis	Tél. 91.54.02.14
57000 **METZ** - EXCALIBUR, 34, rue du Pont des Morts	Tél. 87.33.19.51
34000 **MONTPELLIER** - POMME DE REINETTE, 33, rue de l'Aiguillerie	Tél. 67.60.52.78
54000 **NANCY** - EXCALIBUR, 35, rue de la Commanderie	Tél. 83.40.07.44
44000 **NANTES** - BROCELIANDE, 2, rue J.-J-Rousseau	Tél. 40.48.16.94
06000 **NICE** - JEUX ET REFLEXION, 16, boulevard Victor Hugo	Tél. 93.87.19.70
30000 **NIMES** - LA VOUIVRE, 7, rue des Marchands	Tél. 66.76.20.04
45000 **ORLEANS** - EUREKA, Galerie du Châtelet	Tél. 38.53.23.62
29000 **QUIMPER** - L'AMUSANCE, Centre Commercial Continent	Tél. 98.90.40.50
35000 **RENNES** - L'AMUSANCE, CC des Trois Soleils	Tél. 99.31.09.97
76000 **ROUEN** - ECHEC ET MAT, 9, rue Rollon	Tél. 35.71.04.72
42000 **SAINT-ETIENNE** - CACHE CACHE, 23, avenue de la Libération	Tél. 77.32.46.25
44600 **SAINT-NAZAIRE** - MULTILUD, 60, Centre République	Tél. 40.22.58.64
67000 **STRASBOURG** - PHILIBERT, 12, rue de la Grange	Tél. 88.32.65.35
65000 **TARBES** - LE JOUEUR, 3, rue de Gonesse	Tél. 62.32.17.53
83000 **TOULON** - LE MANILLON, 5, rue Pierre-Corneille	Tél. 94.62.14.45
31000 **TOULOUSE** - JEUX DU MONDE, Passage St-Jérôme, 14-16, rue Fontvieille	Tél. 61.23.73.88
37000 **TOURS** - POKER D'AS, 6, place de la Résistance	Tél. 47.66.60.36
10000 **TROYES** - EXPRESS PHOTO, 5, rue Aristide-Briand	Tél. 25.73.51.86
26000 **VALENCE** - MOI JEUX, 39, rue Bouffier	Tél. 75.43.49.02
38090 **VILLEFONTAINE** - RECREABEAU, Centre Commercial Saint-Bonnet l'Etang	Tél. 74.96.55.84
ETRANGER	
BELGIQUE - 1040 **BRUXELLES** - DEDALE, Galerie du Cinquantenaire, 32, avenue de Tervueren	Tél. 02.734.22.55
CHARLEROI - DEDALE, 33, rue de la Régence	Tél. en cours
CANADA - 4532 **ST-DENIS** - **MONTREAL** - LE VALET DE CŒUR, P.QUE H2J 2L4	Tél. (514) 499.9970
SUISSE - 1201 **GENEVE** - AU VIEUX PARIS, 1, rue de la Servette	Tél. 41.22.34.25.76
USA - 10020 **NEW YORK** - THE COMPLEAT STRATEGIST, Rockfeller Center, 630 Fifth ave. Concourse Level	Tél. 212.265.7449

Petites annonces

VENTE MATÉRIEL

— Vds **règles expertes D&D, Ave Tenebrae, nvelle édition, Panzer Blitz, Zargo's Lords 60 F. chaque. Cthulhu + Années 20** 100 F. Tél : (1) 60.11.44.04.

— Vds **Ambush, Croisades et Sièges** respectivement 200 F., 150 F. et 100 F. Tél : (16) 51.69.82.37. Michel le week-end et recherche **joueurs WG ou JdR alentours de Fontenay-le-Cte.**

— Vds **SL + COI + COD + GI + nbx scén. + boîtes pour rangement + reliefs pour cartes** 800 F. Jean-Marc au (16) 61.39.99.56. après 19h (**31650**).

— Vds **SL** (**vf**) **160 F., Rommel 100 F., East & West 100 F., Supermarina 150 F., Demon (vf) 40 F. Éch. scénarios.** Demander Pierre au (16) 75.44.27.21.

— Vds **World of Greyhawk TBE + 2 modules TSR le tout 100 F. et Open Fire état neuf** 200 F. Eric gamond - 3 allée Sully - **38130 Echirolles.**

— Vds **D&D boîtes de base, Expert, Compagnon 120 F. l'une + X3, X4, 40 F. L'un**. Tél : (16) 75.93.45.61. Demander Jérome. Heures repas slt.

— Vds **Amirauté + Mare Nost. 120 F. + Runequest 3 70 F. + D&D Boîtes 2 et 3** 100 F. Tél : (16) 56.37.03.86. après 19h. (**34000**).

— **Sherlock H (200 F.) + vol 2 (90 F.) + Star Wars (120 F.) + Source Book (100 F.) + 1 module (50 F.) + écran (50 F.)**. Tél : (1) 43.21.96.45. Nicolas Hutter après 19h. **Paris.**

— Club vds **Linaïs + Ult. Epr. 150 F. + Tregor 60 F. For. Realms 100 F. TBE**. Jérome Nicol - 309 rue de la Pierre Naudin - **76650 Petit Couronne.**

— Vds **10 Livres dont... 17 F. l'un + jeu 1001 nuits 200 F**. Le tout neuf 350 F. Laurent au (16) 23.58.13.95. (demander domicile Walloi) de 18 à 19h.

— Vds **Paranoïa + 2 scénarios BE : 190 F**. Contactez Michel au (1) 45.26.87.96.

— Vds **Forgotten Realms** (Etat neuf) 140 F. Téléphoner après 18h au (16) 42.21.50.69. Demander Philip vite ! Merci !

— Vds **Chill Initiation + Extension + Bayou le tout en TBE 200 F. + Tregor 45 F. + Angmar 65 F**. Demander Laurent au (1) 60.65.42.79. (**77000**).

— Vds **RQ en vf 160 F. + écran 115 F. BE + Fungi 65 F. + écran AdC 40 F. + carte JRTM neuve 45 F**. Demander au (1) 60.65.42.79. Laurent.

— Vds **DMG, UK7, I4, B3, B8, XS + CB 47 + Graal 1-5 + Barbarossa**. Anne Lagarde - 10 rue Planty - 78200 Mantes. Tél : (1) 30.94.64.64.

— Vds **L'An Mil 120 F. Succeed 200 F. L'Oeil Noir (1 + 2) 80 F. Les 7 Royaumes Combattants 100 F. Jumbo Jet 80 F**. Tél : (1) 40.43.00.74. le soir.

— Vds **Livres dont vous êtes le héros** 10 F. pièce. Téléphoner au (1) 60.12.42.13. Demander Sylvain.

— Vds **Manuel du Joueur et Guide du maître** 175 F. état neuf frais d'envoi compris. Cédric Hazard - 11 rue René Damiot, Cerny - **91590 La Ferté Alais.**

— Affaire ! Vds **20 wargames récents (VG, AH) état neuf prix cassés + CB 13 à 49**. François au (1) 30.24.12.30. le soir. Urgent !

— Vds **AdC + supp + écran + Contrées + scénar. le tout en TBE 400 F. + Ave Tenebrae TBE 100 F**. Demander Sébastien au (16) 56.40.22.89. le soir. (**33000**).

— Vds TBE **Hawkmoon (vo), JRTM, Rêve de Dragon, Compagnie des Glaces (+ Locos Fantomes)** 100 F./c Vittori - 15 ch de la Caronerie - **38240 Meylan.**

— Vds **The Enemy Within + Shadows over Bogenhaven** presque neufs 110 F. Olivier au (1) 43.65.04.12.

— Vds **règles MOA1 Oeil Noir 125 F. Recherche module Yeti Sanction (Loc)**. Jérome Darmont - Les Laneyries, Jullie - **69820 Julienas.**

— Vds **JRTM 120 F. Warhammer battle vf 130 F. Siege 110 F. Packs figurines Warhammer 120 F**. Tél : (16) 56.68.06.50.

— Vds **Battle Hymn TBE 275 F., Richoften's War 100 F**. Yann au (16) 42.49.10.34. le week-end.

— Vds **Guet Apens 120 F. James Bond 007, 60 Livres dont vous êtes le héros 11 F. l'un, Hawkmoon + écran 150 F**. Tél : (16) 20.33.80.05. Yann.

— Vds **Empire Galactique + Frontières de l'Empire 113 F. (éditions R. Laffont)**. Olivier Puget - 2 rue de Pen Ar C'Hoat - **29290 St Renan.**

— Vds **Battlecars, Trireme, Taiw, Ambush, Storm over Arnhem, Firepower, Starforce, Nato DC, Viva Zapata, Paydirt, Gunslinger**. Frédéric au (16) 48.65.44.41. le week-end.

— Vds **nbrx wargames à bas prix**. Tél : (1) 30.51.02.95. après 19h. Demander Mr Bougouin.

— Vds **Ult. Epreuve + ext + écran + 4 scén. le tout en BE**. Demander Nicolas au (19)651/78.23.30. entre 16h20 et 17h30 et 20h/21h.

— Vds **Mockba 150 F., achète Blood Bowl 100 F**. Pour les deux téléphoner au (16) 78.86.05.69. (**45000 Orléans**).

— Vds **Extensions pour Harn Master Kaldor Kanday 100 F. chaque**. Contacter Gordan au (1) 34.11.33.05.

— Vds **Blood Bowl + Zone Mortelle 190 F**. frais de port compris. Tél : (16) 40.54.44.70.

— Vds **AdC 100 F. Paranoïa 100 F. Storm. + écran + Démons & M. 150 F. Empire Galactique + les 2 Encyclopédies 200 F**. Demander Xavier au (1) 45.41.25.55.

— Vds **Tank Leader Est Assault Bonaparte TBE 150 F. chaque Air Force 3e Reich 2e DB Paris 120 F**. Tél. à Clément au (16) 51.95.67.66. (**85100**).

— Vds **Chill Initiation et extension TBE 200 F**. Demander Fabien au (16) 53.59.36.20. (**24200 Sarlat**).

— Vds **Dragonlance Adventures, Runequest Third Edition, Chill Initiation** tous BE pour 250 F. Tél : (1) 40.05.97.98. entre 19 et 20 h. Merci.

— Vds ou éch. **ADD + Table Ronde + 1001 Nuits + Battlecars + Féérie + nbrx J&S** le tout TBE. Faire offre à Pierre au (16) 74.85.65.21. après 18h30.

— Vds **Baston, Oeil Noir, Pendragon, S. Leader, Campus, Viva Zapata, Rally + BCP Autres**. Tél : (16) 76.48.67.25. Icard - 10 rue du Drac - **38000 Grenoble.**

— Vds **Nombreux Livres dont vous êtes le héros** 10 F. les 10. Demander Bruno au (16) 93.33.60.49.

— Vds **Detective Conseil (neuf) 150 F., D&D 65 F., Ambush 150 F., Purple heart (neuf) 150 F**. Stéphane Arguimbau - Les Mounies - **09700 Saverdun.**

— Vds **dossier spécial Mer de Java (Amirauté, Squad Leader, Air Force**, cause double emploi. Patrice au (16) 42.89.02.45. (**13127 Vitrolles**).

— Vds **Chill + scénarios 150 F., D&D Base 75 F., Pendragon 80 F., JRTM + scénarios + écran + carte 250 F**. Olivier Nosal au (16) 22.09.53.62. après 19h et week-end.

— Vds/Ech. **COI + COD + 3 cartes + scénarios 350 F. Supergang neuf 200 F. Zargo's Lord + sup. 150 F**. Tél : (1) 46.08.10.11.

— Vds **Empire Galactique + Frontières de l'Empire. F. Nedelec édition R. Laffont** état neuf 113 F. O. Puget - 2 rue de Pen ar c'hoat - **29290 Saint Renan.**

— Vds **World War II (SPI) 120 F. et Ave Tenebrae 80 F**. Contacter Stéphane Racine - 71 rue Bugeaud - **69006 Lyon**. Tél : (16) 78.52.47.05.

— Vds **Paranoïa + extensions + JB007 + ext. + La vallée des Rois + ext**. Appeler Martial au (16) 31.96.76.12. (**14880 Hermanville**).

— Vds **Rolemaster Etat Neuf + 1 scénar. « The World of Vog Mur »** . Tél : (1) 47.43.18.59. à **Paris**. Prix de l'ensemble 250 F.

— Vds **Patton's Best 165 F PZ Krieg 90 F. Central America 200 F. Fleurus 90 F. Fifth Corps 80 F**. Chupin D. - Kernevez Pencran - **29220 Landerneau.**

— Vds **Manual of Planes 80 F. Griffin Island 100 F. Les Masques de Nyarlathotep 120 F. TBE et mod. Maléfices 35 F**. Tél : (1) 45.07.14.13. après 19h.

— Vds **Aftermath 285 F. TBE 300 figurines Citadel 5F et ADD : GDM, MJ, MM(F) L&L : 100 à 125 F**. Eric au (1) 42.45.09.43. après 20h.

— Vds **App. de Cthulhu + écran + Livre des Monstres + Cthulhu by Gaslight** pour 440 F. état neuf. Economie 100 F. Tél : (1) 69.20.85.35. Nicolas.

— Vds **« 43 Sicile »** 150 F. prix à débattre. Demander David au (16) 98.07.81.42. à **Brest.**

— Vds **Maléfices + scénario 100 F. et Croisade état neuf 130 F**. Tél : (1) 30.71.46.81. Demander Arnaud après 17h. **Yvelines**. Merci.

— Vds **Stormbringer, Star Wars JdR et Source Book**. Appeler yves au (1) 43.31.71.61. après 19h.

— Vds **nombreux wargames pas chers.** Demandez la liste : A. Hohmann - 9 chemin de Blagnac - **31700 Cornebarrieu.**

— Exceptionnel ! Urgent ! Vds **1400 figs 15mm pour JdG Middle Earth, du nain au dragon : 2000 F**. Idéal pour club ! Tél : (1) 45.84.23.31. Renaud Verlaque.

— Vds ou éch. **Valmy presque neuf**. Contacter Baron Arnaud - BP 272 - **Bora-Bora - Polynésie Française.**

— Vds **CB 31 à 36 80 F. Légendes + écran + scénarios 200 F. Freedom galaxy 150 F. Pendragon 100 F. 15 figurines 100 F**. Laurent Sanchez au (16) 53.09.26.15. (**Périgueux**)

— Vds **la Rue (Baston), Stranges, Rêve de Dragon, Warhammer RPG (vf)** tous TBE. Contacter Christophe au (16) 86.40.53.82. Prix raisonnables.

— Vds **figurines médiévales fantastiques très nombreuses peintes avec talent**. Appelez vite Mathieu au (1) 60.11.44.04.

— Vds **WFBR 180 F. TBE + Stormbringer + écran + Chants des Enfers 270 F. + Rommel 100 F**. Demander Jef au (16) 61.59.21.43. (**31300 Toulouse**) entre 18h et 19h.

— Vds **coffret 1ères Légendes Celtiques + ACC, Indiana Jones + IJ3, D&D base et Exp (vf), Merp**. Faire offre à James Simon - 83 rue Coquebert - **51100 Reims.**

— Vds **Air Assault on Crete, Fortress Europa 90 F. l'un. Cry havoc 110 F. Dien Bien Phu, 1870, Magenta 40 F. l'un**. Tél : (1) 40.30.67.94. Eric après 20h.

— Vds **Runequest + complément Maître des Runes (avec écran)** 200 F. + frais de port. Philippe au (16) 97.25.49.34.

— Vds **module ADD : DragonLance 1-2 vf** neuf jamais servi. 60 F. port compris. Nicolas Durand - Rés. Martin des Pallières - **72470 Champagne.**

— Vds **J&S nº 30 à 44 10 F. pièce + 7 Livres/Héros 7 F. pièce + Dien Bien Phu 50 F. CB nº 31, 39, 40, 46, 47 et 48 10 F. pièce.** Contacter Mick au (16) 32.21.56.80.

— Vds **TN Warg + Ent. neufs pions non découpés**. Liste contre env. timbrée. Casella P. - 288 rés. La Petugue - **83140 Six Four.**

ÉCHANGE MATÉRIEL

— Echange/vds **Chill + extension + Village Crepuscule contre RQ (vf) ou Hawkmoon**. Tél : (16) 99.55.82.09. ou écrire à B. Guimont - 16 rue Alembert - **59800 Lille.**

— Ech. **54 Livres-jeux contre Blood Bowl, Cthulhu, Paranoïa, Maléfices, Warhammer, Stormbringer, Hawkmoon, JRTM**. Christophe au (16) 98.02.51.22.

— Ech. **Lég. + Lég. Cel. + Mod. ou Storm. contre Prem. Lég. ou AdC ou RQ ou Warh. le JdR ou Paranoïa**. Hervé au (16) 48.61.32.16.

— Ech/Vds **l'ensemble de l'Ultime Epreuve contre Stormbringer**. Papin Thibaut - 163 rue Delpech - 80000 Amiens. Tél : (16) 22.95.78.43.

— Ech. pour **ADD, U1, UK2, UK3, Paranoïa (Pressez les oranges)**. Demander Jean-Charles au (16) 75.40.83.95. après 17h.

— Echange **Air Force TBE (jamais servi) contre JRTM BE**. Xavier Chung-Minh - 149 chemin des Buis - **38330 Saint Ismier.**

— Ech/Vds **1870 + Dien Bien Phu contre tout wargame AH/VG**. Stéphane Arguimbau - Les Mounies - **09700 Saverdun.**

— Ech. **D&D (Base + Expert) contre tout JdR ou wargame médiéval**. David Merour - Luzeoc - **29146 Telgruc S/M.**

— Ech/Vds **Okinawa BE contre Kings and Things ou Tank Leader (vf) ou autre wargame**. Demander Vincent au (16) 78.36.32.40. (69110).

ACHAT MATÉRIEL

— Achète **Manuel Pièges Grimtooth, CB 13 et Fiend Folio**. Prix à débattre. Tél : (16)54.83.33.62. Demander Steve.

— Cherche **MM2, UA, OA, Guide of Wilderness et tous les scénarios de DragonLance**. Contacter Patrick au (16) 22.95.42.98.

— Achète **Battles for The Ardennes**. Maugard Michel - 207 bd du Grand Parc - **14200 Herouville Saint Clair.**

— Achète **Fortress Europa, Tobrouk, Strug. of Na., Submarine, Stellar Conquest, Seven Fleet, Third Reich**. Virgile au (16) 42.38.59.97. **Aix-en-Provence.**

— Cherche **Fiend Folio Tome des Règles Avancées de Donjons et Dragons**. Stéphane au (1) 43.57.98.76. entre 17h et 18h. Prix à débattre.

— Cherche **Berlin XVIII avec si possible modules (faits mains acceptés)**. Romain Blachier - 77 rue du Theic - **77120 Coulommiers.**

— Ach. **Tank Lead. Front Est, cartes pour SL, + COD, GIAOV, Dauntless**. Stéphane Arguimbau - Les Mounies - **09700 Saverdun.**

— Echange **nouveautés sur CB4 contre autres news ou JdR ou scénarios**. Pour plus infos tél. au (16) 27.78.37.91. Now ! ! ! Après 19h.

— Achète **Fall of France, Marita, Mer. Kur et Narvick**. Laurent au (1) 48.60.19.95. après 20h.

— Cherche vite **boîte vampire et scénarios Chill et maléfices**. S'adresser à Vincent au (16) 25.74.56.84. de 16h à 19h.

— **Jeune MJ n'ayant que boîte de base Stormbringer recherche le reste (y compris scénarios)**. Vincent au (16) 49.66.01.39.

Ça va plus vite sur 3615 CASUS

Petites annonces: tapez PA

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

(à découper ou à photocopier)

A retourner à CASUS BELLI - Services petites annonces - 5 rue de la Baume - 75008 PARIS

Ecrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Notez vos noms et adresses complètes ou votre téléphone avec obligatoirement le (1) pour Paris et sa région, le (16) et le code postal de la ville pour la province. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est... supprimée.

Devant l'affluence des petites annonces, seules les premières arrivées seront désormais publiées. Les annonces non publiées ne sont pas gardées pour le numéro suivant, sauf celles de nos abonnés, qui sont prioritaires.

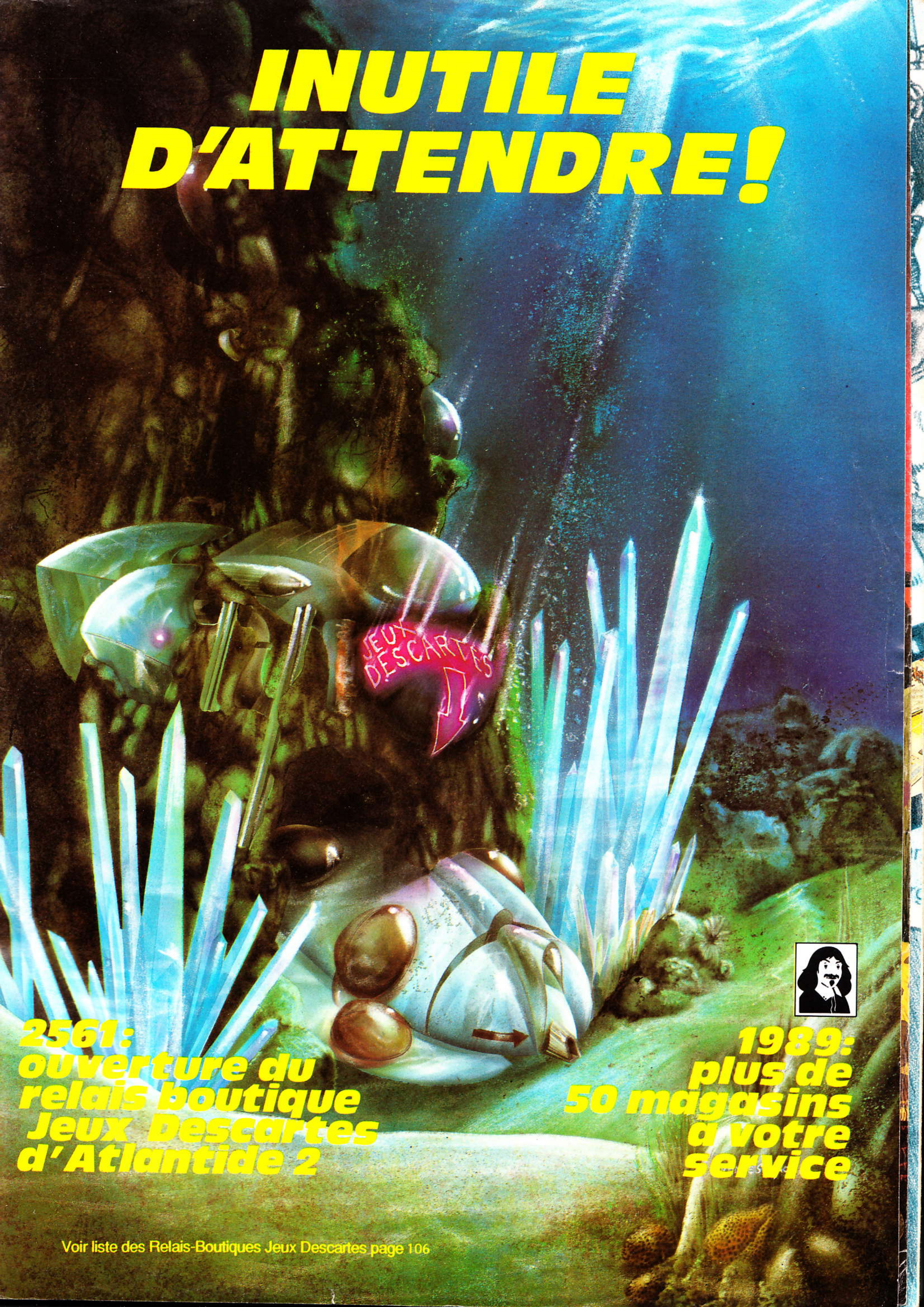
Casus Belli n°50 - Parution dans le n°51 fin mai

Etes-vous abonné ☐ NON ☐ OUI (joignez votre étiquette)

CLASSEMENT

☐ Vente ☐ Achat ☐ Echange

☐ Partenaires ☐ Clubs ☐ Divers



INUTILE D'ATTENDRE!
JEUX DESCARTES
2561 : ouverture du relais boutique Jeux Descartes d'Atlantide 2
1989 : plus de 50 magasins à votre service
Voir liste des Relais-Boutiques Jeux Descartes page 106


AGMAT
CITADEL
FRANCE
Les figurines des Héros
AGMAT
5, rue des Fêtes - 75019 PARIS
Sous licence GAMES WORKSHOP Ltd U.K.